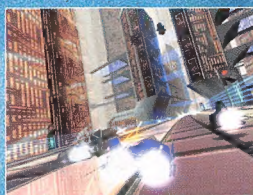
すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ最先端専門誌
平成15年8月1日発行（毎月1回1日発行）
第4巻 第8号 通巻第39号
eb! enterbrain
月刊アルカディア
8月号
COIN OP'ED
VIDEOGAME
MAGAZINE
ARCADIA
発売直前! 全キャラ&コマンド表大公開!!
SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS
DEMOLISHFIST
DOLPHINBLUE
PSYVARIAR2
pop'n music 10
GUILTY GEAR XX #RELOAD
式神の城II
beatmaniaIIDX 9th style
VGM作曲者スペシャル対談
渡部"Yack."恭久×並木学"さんたるる"
特別付録：「ドラゴントレジャー」
B2判描き下ろしポスター
アヴァロンの鍵
F-ZERO AX
2003
No.039
8
650
yen
AUGUST

宇宙最速レース開幕!
BLUE FALCON
40
「F-ZERO ライセンスカード」が
F-ZEROの世界をどんどん広げる!
カードを購入すると、オリジナルマシンとパイロットがプレゼントされ、レース結果などで獲得できるパイロットポイントを貯めれば、カスタムパーツがゲットできます。また、カードを使ってタイムアタックモードをプレイすると、F-ZERO.jpでインターネットランキングに登録する為のパスワードがもらえます。
※「F-ZERO ライセンスカード」を使用しなくてもプレイ可能です。
F-ZERO LICENSE CARD
F-ZERO AX
SEGA 株式会社セガ
セガAMユーザーサポートe-mail: AMusersupport@soj.sega.co.jp
セガのインターネット・ホームページ「SEGAオフィシャルウェブサイト」
最新アミューズメント情報をご紹介。
SEGA OFFICIAL WEB SITE
http://sega.jp/
ここに記載されている製品の内容は、予告なしに変更される場合もございますので、ご了承下さい。

F-ZERO AX™

エフゼロエーエックス

近未来型マシンを駆り、既存の概念にとらわれないフィールドを縦横無尽に駆け抜ける!
ゲームキューブ版「F-ZERO GX」との連動で、どんどん広がるF-ZEROワールド!

ゲームキューブ版　アーケード版

GXからAXへ

およびNINTENDO GAMECUBEは任天堂の登録商標です。

ニンテンドー ゲームキューブ メモリーカードを「F-ZERO AX」で使用すると、ゲームキューブ版「F-ZERO GX」で作成したオリジナルマシンやGX専用マシンなどが使用可能になります。

レースモードは2種類!

RACE MODE
TIME ATTACK MODE

通信対戦はもちろん、パスワード登録制のインターネットランキングにも対応!!

「F-ZERO AX/GX」オフィシャルホームページ
F-ZERO.jp

デラックスタイプ　スタンダードタイプ

TRIFORCE is a trademark of NINTENDO.

『PSYVARIAR 2 -the intention of fabrication-（仮）』

自機に敵弾をかすらせ、パワーアップする現象を「BUZZ」と呼ぶ。そんなシューティングゲームが、3年ほど前に発売されていたことを覚えているだろうか？　そのシューティングゲーム『サイヴァリア』の続編が、今年発売されることになった。

画面は縦画面のままだが、基板はG-NETからNAOMIに、プレイヤーが操る自機は戦闘機からロボットに変更され、新たな世界が構築されている。この世界にひたれるように二人同時プレイは廃止され、一人用でしか遊べなくなったなど、随所に手を加えての再来だ。

本作に興味のある人は、28ページへ!

※画像は開発中のものです。

SERIALIZATION

GAME LIST

AD LIST

表紙イラスト
『F-ZERO AX』
Illustration by AMUSEMENT VISION

タイトルロゴ＆表紙デザイン／ Smile Studio（福島トオル）

付録 B2 判ポスター
『ドラゴントレジャー』
Illustration by OVERWORKS

発行所 / 株式会社エンターブレイン
〒 154-8528 東京都世田谷区若林 1-18-10
03-5433-7850（営業部）03-5433-7156（編集部）　http://www.arcadiamagazine.com/

いよいよ発売が迫ってきた本作。今回は、基本的なゲームシステムやキャラクターの第一印象を紹介しつつ、主要技のコマンドも公開。これさえ読めば、すんなりゲームをプレイできること間違い無し。開幕ダッシュに乗り遅れるな！

Text：MVP&パチ

※画面写真および記事内容はすべて開発中のものです。製品版では予告無く変更される可能性があります。

SNK VS. CAPCOM SVCカオス

■メーカー：プレイモア
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー+4ボタン
■発 売 日：2003年7月予定
■使用基板：未定

基本システム

ARE YOU READY!?

複雑になりがちな近年の格闘ゲームに比べると、シンプルにまとまっている基本システム。要素が厳選されているので、すんなり覚えられると思う。各システムのポイントを押さえて、自由自在にキャラクターを動かせば、楽しい『SVC カオス』ライフを送れるはず。

TOPIC 中攻撃はドコ!?

「4ボタン」という仕様で気になるのが、カプコン系キャラクターの中攻撃。存在しないのでは……、と思ったら、特殊技（レバー入れ攻撃）の中に多く確認されたぞ。重要となる技はだいたいあるので、レバー方向とボタンの組み合わせをいろいろ試してみよう。

リュウ、ケン、豪鬼は↘+Dでカプコン作品での中足払い、↓or↙+Dで強足払いが出せる。一安心だね。

基本操作

特殊操作一覧

※はパワーゲージを一定量消費

操作	コマンド
フロントグランドステップ	→→
バックステップ	←←
大ジャンプ	一瞬↙or↓or↘の後、↗or↑or↖
	フロントグランドステップ中に↗or↑or↖
通常投げ	接近してABorCD同時押し
投げ抜け	通常投げを受けた瞬間に相手と同じ通常投げコマンドを入力
空中投げ	空中で接近してABorCD同時押し（一部キャラのみ）
受け身	ダウン直前にAB同時押し
挑発	スタートボタン
※ガードキャンセルフロントステップ	ガード中に→→orBC同時押し
※ガードキャンセル攻撃	ガード中にCD同時押し
※超必殺技	任意のコマンドを入力
EXCEED（エクシード）	体力一定以下で任意のコマンドを入力

通常投げ	接近してABorCD同時押し
投げ抜け	通常投げを受けた瞬間に相手と同じ通常投げコマンドを入力
空中投げ	空中で接近してABorCD同時押し（一部キャラのみ）

通常投げはAB同時押しとCD同時押しの2種類があり、レバーに関係無くどちらかが前方へ、もう片方が後方へ投げる仕様だ。また、失敗すると投げ空振りモーションが出てしまい、パワーゲージを少し消費するぞ。

次に投げ抜け。これは相手が投げにきたときに、素早く相手と同じボタンを押せば可能。受付時間は長いが、単純にABorCDの二択となる。

最後は一部のキャラが持つ空中投げ（ボタンもキャラにより異なる）。投げ空振りモーションが無く（通常技が出る）、何と投げ抜けも不可能！

投げ抜けに成功した後は、相手との間合いが離れてほぼ五分の状態になるぞ。

投げ失敗モーションが無く投げ抜けもされない空中投げは、かなり強力だ。

受け身	ダウン直前にAB同時押し

相手の技をくらって吹っ飛ばされた際、地面に着く寸前にAB同時押しをすれば、後転しながら素早く体勢を立て直すことが可能。もちろん受け身中は無敵状態だ。

挑発	スタートボタン

スタートボタンで出せる挑発には、隠れた効果があるぞ。何と、相手のパワーゲージを少しだけためてしまうのだ。

挑発で相手のパワーゲージがたまる。そこそこの増加量だ。

フロントグランドステップ	→→
バックステップ	←←
大ジャンプ	一瞬↙or↓or↘の後、↗or↑or↖ フロントグランドステップ中に↗or↑or↖

地上判定で一定距離を素早く進むフロントグランドステップは、動作中に通常技や必殺技、通常投げなどを出すことができるぞ。バックステップは空中判定で跳び退くタイプだ（無敵時間は無い）。

大ジャンプは通常ジャンプよりも大きな軌道を描くジャンプで、キャラクターに残像が付く特徴がある。

ダッシュや大ジャンプを使って、スピーディーに動き回ろう。

SYSTEM CHECK カウンターヒット

相手の特殊技、必殺技、超必殺技の出始めに攻撃をヒットさせると、カウンターヒットが発生する。その効果は、「カウンターヒットさせた技のダメージが上昇する」ことと、「吹っ飛んだ相手に追撃できるようになる（追撃しやすくなる）」ことの二つ。カウンターヒットが発生しやすい状況を覚えてうまく追撃できれば、相当のダメージアップが見込めるぞ。

カウンターヒットを誘発すれば、こんな連続技も可能になる。オイシイ！

SYSTEM CHECK ガードクラッシュ

体力ゲージの下にある緑色の細いゲージは、自分のガード耐久値を表している。相手の攻撃をガードするたびにこれが減少していき、ゼロになるとガードクラッシュが発生、一定時間無防備になってしまうのだ。このゲージは、相手の攻撃をガードしていない状態なら少しずつ回復していくので、うまく切り返してガードクラッシュしないように立ち回りたい。

相手の攻撃をガードすると、体力下のゲージが減少し、ゼロになると……、

ガードクラッシュが発生して、長い時間無防備に！ 相手に連続技のチャンスを与えてしまう。

CHAOS Encyclopedia ●コマンド入力ワンポイント：ゲームシステムの根本的な部分は、『KOF』に似たタイプとなっているようです。技の硬直が解けた直後や起き上がり直後に必殺技を出したいときは、コマンドを早めに入力した後、ボタンを押し続けましょう。これで少しの間、コマンドが成立した状態を維持できるので、簡単にリバーサルで必殺技を出すことができますよ。

グルーヴパワーゲージ

パワーゲージのたまる行動

①攻撃をヒットorガードさせる
②必殺技を出す
③相手の攻撃をくらうorガードする
※③は増加量小

パワーゲージの変化

Lv1までたまれば、ほとんどの行動が使用可能に。試合開始直後はLv1までたまっていることを忘れずに。

Lv2のときは考えどころ。ドンドン放出するか、ガマンしてMAXまでためるか……、戦況をよく見て決めよう。

満タンになると自動的にMAX発動。ゲージがタイマー状に変化し、それが切れるまではフィーバー状態！

画面下の頼れるゲージ、それがグルーヴパワーゲージ（以下、パワーゲージ）だ。このゲージを消費することで使える行動がいくつかあるほか、満タンまでためればMAX発動状態に！　その性質をしっかり把握しておこう。

パワーゲージの仕組み

パワーゲージは、相手に攻撃を当てるとたまっていき、相手の攻撃を受けたときもわずかにたまる。共にガード時でも増加するぞ。また、必殺技は出しただけで（空振りでも）たまるのがポイントだ。パワーゲージが満タンになると、自動的にMAX発動状態となる。このときゲージはタイマー状に変化し、終了するとLv2に戻るぞ。

必殺技は比較的パワーゲージがたまりやすい。出したときと当たったときの両方でたまるからだ。

パワーゲージを消費する行動

ガードキャンセルフロントステップ

ガード中に➡➡orBC同時押し

相手の攻撃をガードした直後に➡➡orBC同時押しを入力すると、ガード硬直をキャンセルして無敵状態のフロントステップを出せるぞ（パワーゲージを一定量消費）。動作の途中で技を出せるので強力だ。なお➡➡で出す方が、パワーゲージ消費量は少ない。

相手の攻撃、特にキャンセルでの連係を読んだら、ガードキャンセルフロントステップから反撃を狙おう。

動作の途中で技を出せる上、パワーゲージ消費量も少ないので（写真はBC同時押しのもの）使いやすい。

ガードキャンセル攻撃

ガード中にCD同時押し

相手の攻撃をガードした直後にCD同時押しをすれば、ガード硬直をキャンセルして専用の打撃技で切り返すことができる（パワーゲージをLv1分消費）。攻撃発生やリーチなどの性能はキャラによって異なり、出せば必ずヒットするとは限らないので注意。

相手の攻撃をガードしたときに、「ここは切り返しておくしかない！」と思ったら、すぐにCD同時押し。

当たれば相手が大きく吹っ飛び、攻守逆転だ。ただしダメージはゼロ。もちろんこれでK.O.はできないぞ。

超必殺技

任意のコマンドを入力

任意のコマンドを入力すると、パワーゲージをLv1分消費しつつ、超必殺技を出すことができる。性能はさまざまだが、総じて威力が高く、ダメージ源の中核を担うことになるはず。

演出、威力共にド派手な超必殺技。パワーゲージと相談しつつ、ドンドン実戦投入していこう。

SYSTEM CHECK

MAX発動について

MAX発動中は、どこでもキャンセルやスーパーキャンセルを使えることが最大の特徴。どこでもキャンセルとは、必殺技を含むさまざまな打撃技を、対応技でキャンセルすること（対応技→ほかの技ではなく、ほかの技→対応技）。スーパーキャンセルは欄外を参照してほしい。どちらも連続技に活躍するぞ。

タイマーは時間経過とともに減っていくほか、上記三つのパワーゲージ消費行動やどこでもキャンセルを使ったときも、一定量消費する。ただ、タイマーが少しでも残っていれば、これらの行動は可能だ。

MAX発動中の法則

①超必殺技や各種ガードキャンセルが、タイマーを消費することで使用可能（消費量は通常時のパワーゲージ消費量の約半分）
②さまざまな打撃技を対応技でキャンセルする「どこでもキャンセル」が可能になる（タイマーを一定量消費）
③対応必殺技を超必殺技でキャンセルする「スーパーキャンセル」が可能になる

決めてみたいこんな感じの連続技を!!

MAX発動!!

必殺技から……

対応技でキャンセル!!

GREATEST!!

CHAOS Encyclopedia ●スーパーキャンセルについて：MAX発動中に限り、特定の必殺技をキャンセルして超必殺技を出す、スーパーキャンセルが可能です。『KOF』シリーズではスーパーキャンセルをすること自体にパワーゲージが必要でしたが、本作ではゲージを消費せずに行なえるので、連続技ではタイマーが切れる寸前のスーパーキャンセル超必殺技が重要になるでしょう。

EXCEED

超必殺技を超えるウルトラスペシャルな超必殺技、それがEXCEED(エクシード)。文字通り、限界を超えた攻撃を見舞うエクシードは、どれもズバ抜けて威力が高く、当てれば一発逆転パラダイスな魅惑の技。とっておきにするか、一気に決めるか?

体力ゲージが半分(1本)以下なら、エクシードのチャンス! 1試合に1回しか使えないが、その威力は抑天もの。決まればそのラウンドの勝利は近い。ただし、相手も使えることを忘れないように……。

1試合に一度のみ

エクシードは1試合に1回だけ使用できる、超絶閃絶エクセレントな技。体力が半分以下、つまり黄色いゲージが無い状態なら使用可能で、うまく決めれば相手の体力を半分ほど奪えるぞ。使用可能になると体力ゲージ下の名前が点滅するので、目印にしよう。

気になる技性質だが、従来の超必殺技から厳選されてエクシードとなったものが多いこともあり、決める機会は■。毎試合使うしかない!

ガイルのエクシードは、前方に巨大な光輪を放ち、ヒットした相手を斬り刻む技! 多段技なから、空中ヒット時もかなりの威力がある。

ほかのキャラと違い、怒り爆発→一閃と二段階に分かれている幻十朗のエクシード。

多数のメテオが一斉に襲いかかる! ……

大阪取材リポート ロケテスト現場へ突撃!!

去る6月6日、大阪は江坂にて……テストが開始された。本誌取材班も……き付け、はるばる新幹線に揺られて……

設置されていたのは、対戦台と(……

……り、対戦台へと足を運んでみた。さす……良く、夕方までに6~7回ほどプレイ……

ちなみに、対戦台の順番待ち中にC……そこにはCPUのゲーニッツやダン、……ースの姿が!? 気になってその日は……

特にCPU台は順番待ちが……

TOPIC 「KOF」未経験者へ贈る"知っ得テク"

コマンド投げが連続技に!!

本作では、のけぞり中の相手にコマンド投げが成立するため、コマンド投げを連続技に組み込むことが可能。特に通常技→キャンセルコマンド投げは、強力な武器となるだろう。ただし、唯一ジャンプ攻撃によるのけぞり中のみ、コマンド投げが決まらないので注意。

通常技キャンセル特殊技が可能!!

特殊技とは、いわゆる「レバー入れ攻撃」。⬇で出るしゃがみ通常技を除いた、レバー+ボタンで出せる攻撃のことだ。これらの多くは、必殺技と同じ感覚で、通常技をキャンセルして出すことが可能。一部キャンセルで出せない技もあるが、……

リュウのくるぶしキック(中足払い)は➡+Dで出せる特殊技。

空振りキャンセルの受付時間が長い!!

多くの作品で見られる、通常技を当てずに出始めを必殺技でキャンセルするテクニック。本作ではそのキャンセル受付時間が特徴的で、空振り時も通常技の攻撃判定が出るタイミングまでキャンセルが可能だ。通常技→必殺技の2段構えでけん制できるので強力だぞ。

相手のフロントグランドステップをけん制する意味でしゃがみ……

CAPCOM CHARACTERS

CHUN-LI
春麗

気功拳は弱強でモーション自体が異なり、弱は片手で掌から衝撃波を放つ。使いやすいかどうかは謎。

使いやすい通常技と素早さを武器に、横から押す戦法を得意とする春麗。気功拳は弱なら衝撃波を、強なら気弾（飛び道具）を放つぞ。天昇脚とスピニングバードキックは、共に回転しつつ連続で蹴りを繰り出す突進技で、前者は上方、後者は前方に突進する。超必殺技は気功掌と鳳翼扇の二つ。突進乱舞技の鳳翼扇がメインになりそうだ。そのほか、特殊技も数多く存在し、中でも[illegible]+Dが使いやすそうだ。

冴える足技 スピードで押せ！

蹴りを無数に放つ突進系超必殺技の鳳翼扇。ヒット時は技後に追撃可能な点もしっかり再現されていて、非常にうれしい限りだ。

超必殺技は、飛び道具の真空波動拳以外に、相手を巻き込んで蹴りまくる真空竜巻旋風脚がある。ではエクシードは？ そう、真・昇龍拳だ。

RYU
リュウ

必殺技の名前を書くだけでだれもが分かる、安心の使いやすさがウリのリュウ。飛び道具の波動拳＆灼熱波動拳、連続技に使える打撃技の竜巻旋風脚、そして対空必殺技の代名詞ともいえる昇龍拳が必殺技のすべてだ。特殊技は中段攻撃である→＋Aの鎖骨割り、→＋Bの旋風脚、↘＋Dのくるぶしキック（中足払い）などがある。特に↘＋Dが重要だぞ。

扱いやすい王道必殺技

空中投げの地獄風車で画面端へ追い詰めろ！ 空中投げは比較的決めやすく、失敗しても打撃になる。

相手のガードを崩すには、→＋Aの鎖骨割りが使える。MAX発動状態で使えばかなり強力だ。

メインの必殺技三つは同門のリュウに似ているケンだが、全体的に打撃技が力強くなっている。対空技の昇龍拳は、強で出せば3ヒットしダメージが大きく、空中竜巻旋風脚は攻撃回数が多いので大型キャラに対して使いやすい。特殊技は中段攻撃の→＋B、そして[illegible]ともいえる↙＋Dの二つで、後は空中投げ（空中で[illegible]同時押し）があることに注目したい。

メイン超必殺技になりそうな疾風迅雷脚。突進力が高く、さまざまな局面で重宝するぞ。ちなみに神龍拳はエクシードだ。

スタンダード＋蹴り技！

KEN
ケン

CHUN-LI 春麗

	技名	コマンド
必	気功拳	←↙↓↘→+AorC
必	百裂脚	BorD連打
必	スピニングバードキック	↓タメ↑+BorD
必	天昇脚	→↓↘+BorD
必	旋円蹴	→↘↓↙←+BorD
超	気功掌	↓↘→↓↘→+AorC
超	鳳翼扇	↓↘→↓↘→+BorD
EX	覇山天昇脚	↙タメ↘↙↗+BD同時押し

KEN ケン

	技名	コマンド
必	波動拳	↓↘→+AorC
必	昇龍拳	→↓↘+AorC
必	竜巻旋風脚	↓↙←+BorD(空中可)
超	昇龍裂破	↓↘→↓↘→+AorC
超	疾風迅雷脚	↓↙←↓↙←+BorD
EX	神龍拳	↓↘→↓↘→+BD同時押し(連打)

RYU リュウ

	技名	コマンド
必	波動拳	↓↘→+AorC
必	昇龍拳	→↓↘+AorC
必	竜巻旋風脚	↓↙←+BorD(空中可)
必	灼熱波動拳	←↙↓↘→+AorC
超	真空波動拳	↓↘→↓↘→+AorC
超	真空竜巻旋風脚	↓↙←↓↙←+BorD
EX	真・昇龍拳	↓↘→↓↘→+BD同時押し

SNK® CHARACTERS

蒼い炎でクールに勝つ！

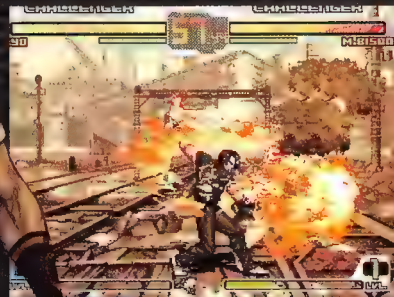
IORI YAGAMI 八神 庵

種類のそろった必殺技とキャラ人気が特徴的な庵。必殺技は、飛び道具の闇払い、対空技の鬼焼き、追加入力系突進技の葵花を軸に、コマンド投げの屑風、攻撃発生は遅いが強なら途中にガードポイントがある爪櫛などがある。特殊技の→+A・Aやめくりを狙える空中←+Bも健在だ。超必殺技は乱舞技の八稚女と、そこからの派生技、豺華。一気に体力を奪えるぞ。

『KOF '99』以来の復活となる爪櫛。上からかぶせるように攻撃する打撃技で、強で出せば動作途中にガードポイントがある。

巨大な火柱で攻撃する超必殺技、豺華。八稚女から追加入力で出せる。確実にダメージを与えられるだけに、毎回入れるのが基本だ。

数々の突進技で焼き尽くせ！

KYO KUSANAGI 草薙 京

超必殺技はおなじみの大蛇薙。巨大な炎で前方をなぎ払う技で、ボタンを押し続ければ、構えモーションで待機することが可能。

炎をまとった突進技と対空技が印象的な京。必殺技は種類の多さに圧倒されるが、その中の多くは突進技である荒咬みや毒咬みと、そこからの派生技なので、しっかり整理すれば理解できるはず。それ以外では、R.E.D.Kickが上からかぶせるように襲う打撃技で、七拾五式・改がヒット後に浮いた相手へ追撃判定可能な技だ。そのほか、エクシードに連続技で活躍しそうな無式が選抜されたのが心強い。

最近の『KOF』では荒咬みからの派生技だった九傷が単体でも使用可能。どこキャン連続技で大活躍。

必殺技主体で豪快に決めろ！

TERRY BOGARD テリー・ボガード

テリーは高性能必殺技で横からガンガン攻めるのが得意。地面を進む高速飛び道具のパワーウェイブ、スキの小さい突進技のバーンナックルが強力で、それ以外には対空技のライジングタックルと、カカト落としで突進するクラックシュート、必殺技でキャンセル可能なラウンドウェイブなどがある。エクシードは追加入力式の新技、ライジングビートだ。

ショルダータックルからダンクやゲイザーにつなぐハイアングルゲイザー。威力が高く連続技に使いやすいので重宝するぞ。

拳を突き出して突進するバーンナックルは、けん制や連続技に重宝する技。必殺技主体なので、パワーゲージがたまりやすい。

TERRY BOGARD テリー・ボガード

技名	コマンド
パワーウェイブ	↓↘→+A
ラウンドウェイブ	↓↘→+C
バーンナックル	↓↙←+AorC
パワーダンク	→↓↘+BorD
ライジングタックル	↓タメ↑+AorC
クラックシュート	↓↙←+BorD
パワーゲイザー	↓↙←↙→+AorC
ハイアングルゲイザー	↓↘→↓↘→+BorD
ライジングビート	↓↙←→+BC同時押し後、A・A・B・B・C・C・D・D・↓↙←+CD同時押し

IORI YAGAMI 八神 庵

技名	コマンド
百式・鬼焼き	→↓↘+AorC
百八式・闇払い	↓↘→+AorC
百弐拾七式・葵花	↓↙←+AorC（3回連続入力）
弐百拾弐式・琴月 陰	→↘↓↙←+BorD
屑風	接近して→↘↓↙←→+AorC
参百拾壱式・爪櫛	→↓↘+BorD
①禁千弐百拾壱式・八稚女	↓↘→↘↓↙←+AorC
→裏参百十六式・豺華	①中に↓↘→×4+AC同時押し
血の暴走	→↘↓↙←→↘↓↙←+AC同時押し

KYO KUSANAGI 草薙 京

技名	コマンド
百式・鬼焼き	→↓↘+AorC／⑤中に→↓↘+AorC
弐百拾弐式・琴月 陽	→↘↓↙←+BorD
R.E.D.KicK	←↓↙+BorD
①百拾四式・荒咬み	↓↘→+A
→②百弐拾八式・九傷	①中に↓↘→+AorC
→百弐拾五式・七瀬	②中にBorD
③百拾五式・毒咬み	↓↘→+C
→④四百壱式・罪詠み	③中に→↘↓↙←+AorC
→⑤四百弐式・罰詠み	④中に→+AorC
七拾五式・改	↓↘→+BorD・BorD
裏百八式・大蛇薙	↓↙←↙↓↘→+AorC
最終決戦奥義・無式	↓↘→↓↘→+AC同時押し

2大タメ系必殺技で渡り歩け！

スキが比較的小さい攻撃の主力になるであろうソニックブームタメ時間を体で覚えよう。

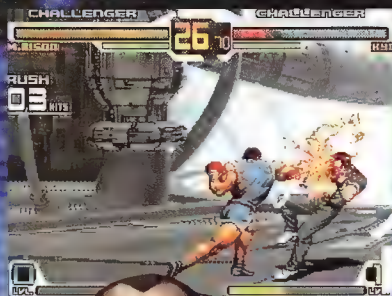
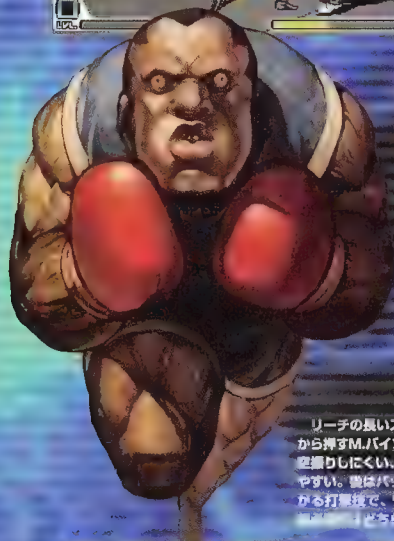
超必殺技のサマーソルトストライクは、空中の相手に当てると最後の方が空振りしやすい。地上戦で使いたいところ。

GUILE
ガイル

スキが小さくスピードの遅い飛び道具を盾に接近し、通常技で固めつつ再度タメを作る、という戦法で闘うキャラ。飛び道具のソニックブームは弱のスピードの遅さがポイント。対空技のサマーソルトキックは早めに出すのが良さそう。特殊技は↘+B（中足払い）、→+C（裏拳）、←or→+D（移動ソバット）などで、今までの技をほぼ出せるようになっている。特に↘+Bには注目だ。

超必殺技のギガトンブローは、一瞬にして画面の端から端まで突進する。しかも弱攻撃から連続ヒットする高性能ぶりだ。

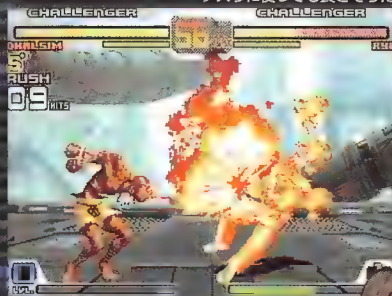
うなる豪腕ストレートで勝負！

リーチの長いストレートやタメ系の突進技で、横から押すM.バイソン。アッパー系の必殺技に比べて空振りしにくい。ストレート系の必殺技二つが使いやすい。後はバッファローヘッドが斜め上に跳び上がる打撃技で、ワイルドスマッシュが浮かせ技だ。どちらも多段ヒットし、リーチが長いぞ。

M.BISON
M.バイソン

強攻撃から連続技になり、ヒット時は空中追撃が可能なワイルドスマッシュ。これによって連続技の幅が一気に増えそうだ。

巨大な炎で前方の敵を燃やすヨガインフェルノ。ダメージが大きくヒット数も多いので、ケズりに使っても良さそうだ。

伸びる手足で遠距離戦！

DHALSIM
ダルシム

ダルシムはリーチの長い通常技を駆使して遠距離戦で勝負するキャラ。立ち攻撃orジャンプ攻撃は、←+ボタンでリーチの短い技になるので覚えておこう。また、しゃがみ攻撃は↙+ボタンでリーチの長い技やスライディングになるぞ。必殺技は飛び道具のヨガファイアや目前に炎を吐くヨガフレイム、瞬間移動するヨガテレポートなど。

↙+Cで出せるらせん状のズームパンチは、攻撃発生が遅いものの3ヒットする。今までに無い攻撃モーションが面白いね。

M.BISON M.バイソン

	技名	コマンド
	ターンパンチ	ACorBDを押し続けて離す
必	ダッシュストレート	←タメ→+AorC
必	ダッシュアッパー	←タメ→+BorD
必	ダッシュグランドストレート	←タメ↘+AorC
必	ダッシュグランドアッパー	←タメ↘+BorD
必	バッファローヘッド	↓タメ↑+AorC
必	ワイルドスマッシュ	↓タメ↑+BorD
超	クレイジーバッファロー	←タメ→←→+AorC
超	ギガトンブロー	←タメ→←→+BorD
ド	アルティメットスマッシュ	↙タメ↘↙↗+BD同時押し

DHALSIM ダルシム

	技名	コマンド
必	ヨガファイア	↓↘→+AorC
必	ヨガフレイム	→↘↓↙←+AorC
必	ヨガブラスト	→↘↓↙←+BorD
必	ヨガテレポート	→↓↘or←↓↙+ACorBD同時押し
超	ヨガインフェルノ	↓↘→↓↘→+AorC
EX	ヨガレジェンド	↓↘→↓↘→+BorD

GUILE ガイル

	技名	コマンド
必	ソニックブーム	←タメ→+AorC
必	サマーソルトキック	↓タメ↑+BorD
超	サマーソルトストライク	↙タメ↘↙↗+BorD
超	トータルワイプアウト	←タメ→←→+BorD
EX	ソニックハリケーン	←タメ→←→+AC同時押し

SNK® CHARACTERS

多彩な技を有効に使え！

長い蹴り技でけん制&連続技！

フロントグランドステップは懐かしのモーション。細かいステップと遠距離立ちAを駆使してけん制すると強そうだ。

飛び道具を3発放つ超必殺技、鳥の舞。状況によっては3発連ヒットしないので、威力は低め[illegible]

待望の白鷺の舞が復活。移動距離はあまり長くはないものの、強で出せばダウンを奪えるので重宝するだろう。

MAI SHIRANUI 不知火 舞

多くのけん制技と空中技でかく乱するのが得意な舞。飛び道具や花蝶扇やスキの小さい打撃技の龍炎舞でけん制し、空中からは特殊技の↓+Bや↓+D、突進技のムササビの舞で奇襲する。復活した白鷺の舞は多段移動技で連続技に[illegible]孤鷺の舞は上手く[illegible]。超必殺忍蜂は[illegible]

リーチの長い足技で横から、飛翔脚で空中から相手を抑え込めるキム。空中から踏み付ける飛翔脚が、ガードされても跳ね返らないタイプになっているほかは、従来の作品と同じ感覚で使用可能。突進技の半月斬、早出し対空技の飛燕斬、追加入力系の打撃技である三連撃などは健在だ。覇気脚はMAX発動状態以外なら、キャンセル鳳凰脚を入力するとスキを無くせるぞ（いわゆる覇気キャン）。

超必殺技は鳳凰脚と鳳凰飛天脚の2種類がある。突進力の高い鳳凰脚と追撃可能な飛天脚を、状況によって使い分けよう。

KIM キム

跳び込みを迎撃されやすい本作においても、空中戦主体の戦法を取れそうなチョイ。飛翔空裂斬、旋風飛猿刺突は空中で3回まで方向転換可能な突進技で、使い勝手は良さそう。後は空中から踏み付ける飛翔脚、垂直に上昇する打撃技の竜巻疾風斬、斜め前に蹴り上げる悲愴踵などがある。超必殺技は鳳凰脚と巨大な竜巻を発生させる真！超絶竜巻真空斬の二つ。

CHOI BOUNGE チョイ・ボンゲ

高いジャンプからのめくりCは、本作でも迎撃されにくい。これを主体にした空中戦法でかく乱できれば勝利は近い！

素早い空中戦でほんろうせよ！

CHOI BOUNGE チョイ・ボンゲ

技名	コマンド
竜巻疾風斬	↓タメ↑+AorC
飛翔空裂斬	↓タメ↑+BorD
旋風飛猿刺突	←タメ→+AorC
飛翔脚	空中で↓↘→+BorD
悲愴踵	→↓↘+BorD
①回転飛猿斬	↓↙←+AorC
→奇襲飛猿突き	①中にAorC
鳳凰脚	↓↘→↘↓↙←+BorD
真！超絶竜巻真空斬	→↘↓↙←→↘↓↙←+AorC
朽死	空中で←↙↓↘→←↙↓↘→+AC同時押し

KIM キム

技名	コマンド
飛翔脚	空中で↓↘→+BorD
覇気脚	↓↓+BorD
半月斬	↓↙←+BorD
①飛燕斬	↓タメ↑+BorD
→飛燕斬 追い打ち	①後に↓+D（強のみ）
三連撃	↓↙←+AorC（3回連続入力）
三空撃	↓↙←+AorC・↘+BorD・↓+BorD
鳳凰脚	↓↙←↙→+BorD（空中可）
鳳凰飛天脚	↓↘→↓↘→+BorD
EX 鳳凰脚	↓↙←↙→+BD同時押し（空中可）

MAI SHIRANUI 不知火 舞

技名	コマンド
龍炎舞	↓↙←+AorC
花蝶扇	↓↘→+AorC
白鷺の舞	→↓↘+AorC
孤鷺の舞	→↓↘+BorD
必殺忍蜂	←↙↓↘→+BorD
ムササビの舞（空中）	空中で↓↙←+AorC
①ムササビの舞（地上）	↓タメ↑+AorC※
→山桜桃	①の三角跳び後に↓+AorC
→桃花鳥つぶて	①の三角跳び後、接近して↓+D
水鳥の舞	↓↘→↓↘→+AorC
鳳凰の舞	↓↙←↓↙←+AorC
EX 超必殺忍蜂	↓↙←↙↓↘→+BD同時押し

※ボタン押しっぱなしで攻撃、ボタンを離すと三角跳び

BALROG
バルログ

高威力がウリのレッドインパクトはエクシードに。従来の作品では対空や割り込みに活躍した技だが、本作での性能はいかに？

仮面がトレードマークのバルログは、フロントグランドステップとほ[illegible]同じスピードで歩ける足の速さを活かし、チクチクとけん[illegible]するキャラ。必殺技は三角跳びから攻撃する各種の技に[illegible]、バック転しつつ跳び上がる対空技のスカーレットテラーなどがある。そのほか、↘+D、中段の↘+B、スラ[illegible]ィングの↙+Dという三つの特殊技や、空中投げも持つ。

空を舞う仮面の戦士

スカーレットテラーはバック転しつつ蹴りを出す。対空性能が高く、跳び込みを落とすのに役立つ技だ。

四天王を束ねるベガは、豊富な突進技[illegible]い足技で闘うキャラ。二大突進技のサイコクラッシャー[illegible]プレスは、突進距離が短めで、今までの作品と[illegible]受けるだろう。しかし、移動スピードの速さは[illegible]技と組み合わせて使えば、通常技だけで[illegible]

超必殺技のメガサイコクラッシャーは高い突進力がウリ。連続技に組み込めるかどうかと、無敵時間が気になるところだ。

SAGAT
サガット

VEGA
ベガ

多段の飛び道具であるタイガーキャノンを確認。低い位置で撃ち出すグランドタイガーキャノンもある。

サイコパワーの恐怖

サイコクラッシャーと並ぶ二大突進技のダブルニープレス。硬直の長さで使い勝手が大きく変わるので、そこが気になるところだ。

リュウへの復讐に燃えるサガットは、飛び道具のタイガーショットに対空技のタイガーアッパーカットなど、バランスのいい必殺技を持つ。動きは重く、攻撃の振りはやや大きいものの、長いリーチと攻撃力の高さでそれを補っている。そのほか、特殊技には中段攻撃の→+Aや中足払い的な存在といえる↙+Dがある。

VEGA ベガ

	技名	コマンド
必	サイコクラッシャー	←タメ→+AorC
必	ダブルニープレス	←タメ→+BorD
必	デビルリバース	↓タメ↑+AorC・AorC
必	①ヘッドプレス	↓タメ↑+BorD
必	→サマーソルトスカルダイバー	①後に空中でAorC
必	ベガワープ	→↓↘or←↓↙+ACorBD同時押し
超	メガサイコクラッシャー	←タメ→←→+AorC
超	ニープレスナイトメア	←タメ→←→+BorD
EX	ファイナルサイコクラッシャー	←タメ→←→+AC同時押し

SAGAT サガット

	技名	コマンド
必	タイガーショット	↓↘→+AorC
必	グランドタイガーショット	↓↘→+BorD
必	タイガーアッパーカット	→↓↘+AorC
必	タイガークラッシュ	→↓↘+BorD
超	タイガーキャノン	↓↘→↓↘→+AorC
超	グランドタイガーキャノン	↓↙←↓↙←+AorC
超	タイガーレイド	↓↙←↓↙←+BorD
EX	タイガージェノサイド	↓↘→↓↘→+BD同時押し

BALROG バルログ

	技名	コマンド
必	バックスラッシュ	AC同時押し
必	ショートバックスラッシュ	BD同時押し
必	フライングバルセロナアタック	↓タメ↑+BorD・壁蹴り後AorC
必	イズナドロップ	↓タメ↑+BorD・接近してAorC
必	ローリングクリスタルフラッシュ	←タメ→+AorC
必	スカイハイクロー	↓タメ↑+AorC
必	スカーレットテラー	↙タメ→+BorD
超	フライングバルセロナスペシャル	↙タメ↘↙↗+BorD・壁蹴り後AorC
超	ローリングイズナドロップ	↙タメ↘↙↗+BorD・接近してAorC
超	スカーレットミラージュ	←タメ→←→+BorD
EX	レッドインパクト	←タメ→←→+C

SNK® CHARACTERS

RYO SAKAZAKI リョウ・サカザキ

龍の拳は一撃必殺！

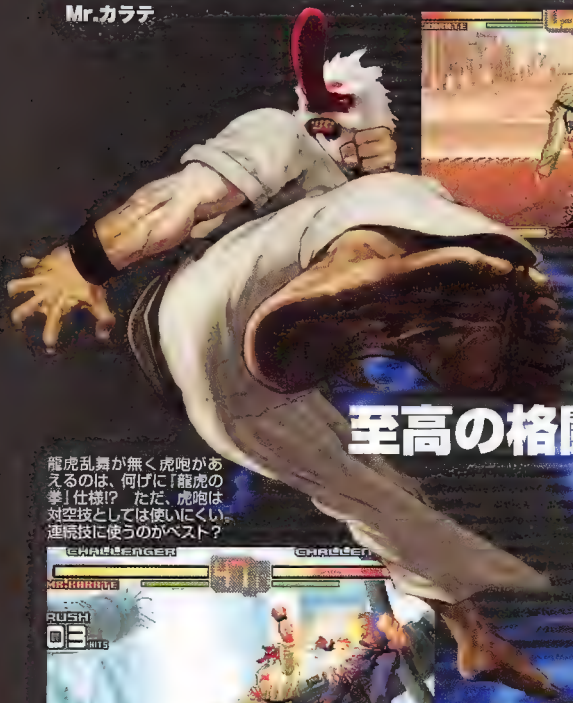
無敵の龍と称されるリョウは打撃技が主体。必殺技の虎煌拳は跳ばないタイプなので中間距離のけん制に、虎砲は信頼性の高い対空技として使えるだろう。また、「KOF 2000」以来の復活となる、一度身を引いてからの突進技、虎砲疾風拳にも期待大。そのほか、特殊技には→+Aで出せる中段の氷柱割りや、→+B、↙+Bの上段、下段受けなどがある。

もはやおなじみの技といえる虎砲。跳び上がりながらアッパーを繰り出すこの技は、相手の跳び込みを落とすのに最適。確実に出したい。

超必殺技はおなじみの巨大飛び道具、覇王翔吼拳。強はスピードが非常に速いぞ。本作は前転が無いので当てやすいかも。

Mr.KARATE Mr.カラテ

至高の格闘家

翔乱脚はダッシュして相手をつかみ、ヒザ蹴りを決める移動投げ。シリーズによっては連続技に組み込めたが、今回はいかに？

龍虎乱舞が無く虎砲があるのは、何げに「龍虎の拳」仕様!? ただ、虎砲は対空技としては使いにくい。連続技に使うのがベスト？

タクマ、もといMr.カラテは虎煌拳を主体に軌道の低いジャンプで攻め込むキャラ。必殺技は飛び道具の虎煌拳や、移動投げの翔乱脚、突進技で強ならヒット後に追撃が可能な飛燕疾風脚などを持つ。ただ、代名詞ともいえた龍虎乱舞が使えない点は注意してほしいポイントだ。そのほか、→+Aや←+A、→+Bで特殊技を出すことができる。

KASUMI TODOH 藤堂 香澄

父顔負けの古武術

超必殺技は、藤堂流古武術の代名詞といえる重ね当ての強化版、超重ね当て。ボタン押し続けによるタメ動作は無くなっている。

父、竜白と同じく古武術を使いこなす香澄は、重ね当てを軸とした対応型の闘いを主とする。通常技はリーチが短いものが多い中、遠距離立ちDが長く使いやすそう。必殺技は重ね当てに加え、連続入力式の打撃技である閃溝流しや、投げ扱いで出せるガード不能打撃の竜巻槍打、そのほかに当て身技も持つ。また、→+Aで特殊技の肘当てが出るぞ。

三回連続入力によって流れるように打撃を繰り出す閃溝流し。ヒッ…るに連続技用だろう。

Mr.KARATE Mr.カラテ

技名	コマンド
虎煌拳	↓↘→+AorC
虎砲	→↓↘+AorC
猛虎無頼岩	↓↙←+AorC
飛燕疾風脚	↙タメ→+BorD
翔乱脚	→↘↓↙←+BorD
暫烈拳	→←→+AorC
覇王至高拳	→←↙↓↘→+AorC
超覇王至高拳	→←↙↓↘→+AC同時押し

KASUMI TODOH 藤堂 香澄

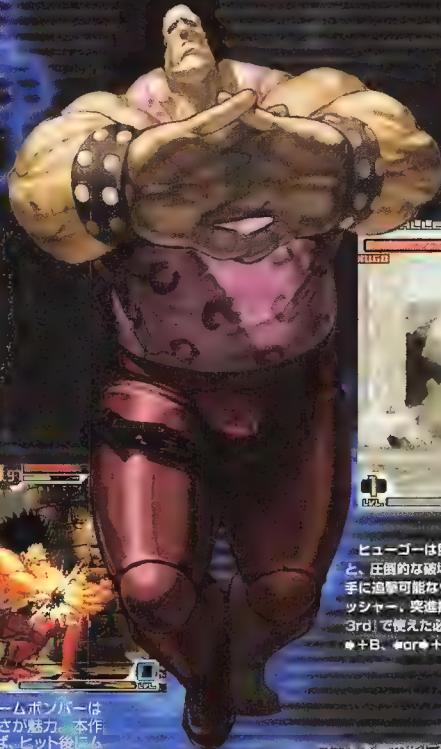
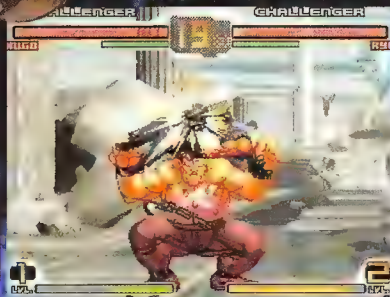
技名	コマンド
重ね当て	↓↘→+AorC(空中可)
白山桃	↓↙←+BorD
滅身無投	←↙↓↘→+B
剥掌陰獄	←↙↓↘→+D
竜巻槍打	接近して→↘↓↙←→+AorC
閃溝流し(せんこうながし)	↓↙←+AorC(3回連続入力)
超重ね当て	↓↘→↓↘→+AorC
心眼 葛落とし(かずらおとし)	↓↘→↘↓↙←+AC同時押し

RYO SAKAZAKI リョウ・サカザキ

技名	コマンド
虎煌拳	↓↘→+AorC
虎砲	→↓↘+AorC
飛燕疾風脚	→↘↓↙←+BorD
暫烈拳	→←→+AorC
雷神刹	↓↘→+BorD
虎砲疾風拳	↓↙←+AorC
覇王翔吼拳	→←↙↓↘→+AorC
龍虎乱舞	↓↘→↘↓↙←+AorC
天地覇煌拳	↓↘→↓↘→+AC同時押し

HUGO

ヒューゴー

プロレス＝パワー！

対空投げのシュートダウンバックブリーカーも健在。先読み対空としての性能や、空中追撃として使えるかが気になる。

ヒューゴーは巨大な体から繰り出すリーチの長い攻撃と、圧倒的な破壊力を持つ投げ技で闘う。跳ね返った相手に追撃可能なウルトラスルー、移動投げのミートスカッシャー、突進技のモンスターラリアットなど、『ストⅢ 3rd』で使えた必殺技はすべて使えるぞ。また、→+A、→+B、←or→+D、空中↓+Cなど、特殊技も多い。

ジャイアントパームボンバーはダメージの大きさが魅力。本作のシステムならば、ヒット後にム

空中から多段の飛び道具を放つ超必殺技、天魔豪斬空。空中からの攻撃手段が多いことも、豪鬼の特徴の一つだろう。

「拳を極めし者」の異名が表す通り、圧倒的な攻撃能力で抑え込むのが豪鬼の戦術。必殺技は地上飛び道具の豪波動拳、空中飛び道具の斬空波動拳、対空技の豪昇龍拳とバランス良く持っている上、阿修羅閃空など独自の必殺技もある。また、前方ジャンプ中↓+Bの天魔空刃脚をはじめ、→+D、中段の→+C、下段の↘+Dなど特殊技も豊富だ。

マントを[illegible]の形に変えて突き出すワインダーフィスト。常人離れした技もタバサの特徴。

我の拳を防ぐ手は無い

GOUKI

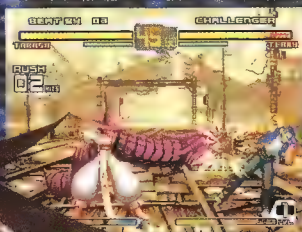
豪鬼

天魔空刃脚は鋭角に降下しつつ蹴りを出す技で、前方ジャンプ中にのみ出せる。主力の跳び込み技となりそうだ。

魔導の力を受けてみよ！

TABASA

タバサ

相手の頭上に付いている猫の顔と数字は、超必殺技のデスフェノメノによるもの。カウントダウン終了後に爆発が起こる。

トリッキーな通常技に必殺技を組み合わせた戦術を取るタバサ。飛び道具のチャクラウェーブ、対空技のレヴェリーソード、コマンド投げのアスセンドブルーフ、連続技用のワインダーフィストなど、必殺技をバランスよく持っている。また、↘+Bや↘+Dをはじめ、ボタンを押し続けると性能が変化する→+C、↘+C、ジャンプ中↓+Dなど、一風変わった特殊技を持つのも特徴だ。

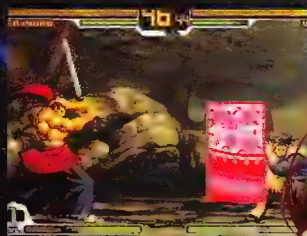
TABASA タバサ

	技名	コマンド
必	チャクラウェーブ	↓↘→+AorC(空中可)
	レヴェリーソード	→↓↘+AorC
	ジャミングゴースト	→↓↘+BorD
	アスセンドブルーフ	接近して→↘↓↙←+AorC
	①ワインダーフィスト	↓↘→+BorD
	→シーズオンエネミー	①中↓↘→+BorD
超	トライシクルエッジ	↓↘→↓↘→+AorC
	デスフェノメノ	→↘↓↙←→↘↓↙←+BorD
EX	メテオフォール	接近して→↘↓↙←→↘↓↙←+AC同時押し

HUGO ヒューゴー

	技名	コマンド
必	ジャイアントパームボンバー	↓↙←+AorC
	ムーンサルトプレス	接近してレバー1回転+AorC
	シュートダウンバックブリーカー	→↓↘+BorD
	モンスターラリアット	↓↘→+BorD
	ミートスカッシャー	レバー1回転+BorD
	ウルトラスルー	接近して→↘↓↙←+BorD
超	メガトンプレス	↓↘→↓↘→+BorD
	ハンマーマウンテン	↓↘→↓↘→+AorC
EX	ギガスブリーカー	接近してレバー1回転+AC同時押し

GOUKI 豪鬼

	技名	コマンド
必	豪波動拳	↓↘→+AorC
	斬空波動拳	空中で↓↘→+AorC
	灼熱波動拳	→↘↓↙←+AorC
	豪昇龍拳	→↓↘+AorC
	竜巻斬空脚	↓↙←+BorD(空中可)
	阿修羅閃空	→↓↘or←↓↙+ACorBD同時押し
超	滅殺豪波動	→↘↓↙←→↘↓↙←+AorC
	天魔豪斬空	空中で↓↘→↓↘→+AorC
	滅殺豪昇龍	↓↘→↓↘→+AorC
V	瞬獄殺	A・A・→・B・C

花札状の飛び道具を飛ばす桜華斬。修羅の仕様になっているため、ガードさせても跳ね返らないのが残念。

人斬りこそ我が道

幻十郎はほかのキャラとはボタン操作が異なり、A：弱斬り、B：中斬り、C：強斬り、D：蹴りとなっているのがユニーク。斬り系は手にした刀による攻撃で、リーチの長さが特徴だ。必殺技は『サムライスピリッツ』シリーズの修羅、羅刹の技が混在、飛び道具の桜華斬や突進技の三連殺のほか、さまざまな必殺技を持っているようだ。なお、←+C、→+Dで特殊技も出せるぞ。

GENJYURO KIBAGAMI

牙神 幻十郎

超必殺技は『サムライスピリッツ』でもおなじみの裏五光。対空に使えるか、そして連続技に組み込めるかが気になるところ。

超必殺技のファットギルティーは、相手の頭上に分銅を落とし、つるし上げた相手を爆破する。対飛び道具用か？

意外に素早い巨体忍者

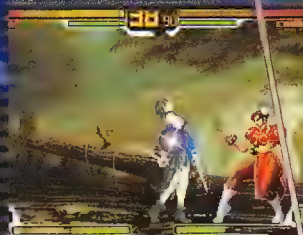
EARTHQUAKE

アースクェイク

アースクェイクは大柄でも忍者の端くれか、その巨体に似合わず素早い闘いができるキャラ。突進技のファットチェーンソーや空から強襲するファットバウンド、炎を吐くファットブレスをはじめ、トリッキーな必殺技を多く持つ。通常技は鎖鎌を大きく放つ技こそないものの、自身の体が大きいため、どれもそれなりのリーチを持っている。

分銅を前に振る遠距離立ちC。通常技は意外にも振りが小さい技を多く持つので、見た目より機敏に感じるだろう。

うつろな目にひそむ狂気

剃那は瞬時にワープする移動技。出現位置はボタンに対応している。出現後のスキが短ければ相手をほんろうできるだろう。

超必殺技の天魔波旬は突進乱舞技で、連続技に組み込むのが基本となりそう。対空など、ほかの目的にも使えるのだろうか。

色は素早い動きを信条としたキャラで、小振りな通常技を多く持つ。また、幻十郎と同じくボタン操作は『サムライスピリッツ』仕様となっている。必殺技は下段突進技の露祓＋追加技の零狩、対空技の天咆輪、移動技の刹那に加え、いくつかの突進技があり、中距離～接近戦を主体にした技がそろっている。特殊技の→＋A、→＋Bはそれぞれ追加入力すると連続で斬りを出せるぞ。

SHIKI

色

SHIKI 色

技名	コマンド
天咆輪	→↓↘+AorC(空中可)
①露祓	↓↘→+AorC
→零狩	①後BorD
刹那	↓↓+AorBorCorD
天魔波旬	↓↙←↙↓↘→+AorC
色冗	↓↙←↙↓↘→+BD同時押し

GENJYURO KIBAGAMI 牙神 幻十郎

技名	コマンド
桜華斬	↓↙←+AorC
桐嗣 光翼刃	→↓↘+AorC
三連殺	↓↘→+AorC(3回連続入力)
裏五光	↓↘→↓↘→+AorC
①怒り爆発	ABC同時押し
→一閃	①中にBCD同時押し

EARTHQUAKE アースクェイク

技名	コマンド
ファットチェーンソー	→↓↘+AorC
ファットバウンド	空中で↓+BorD
ファットプレス	→↘↓↙←+AorC
ファットギルティー	↓↘→↓↘→+BorD
ファットカーニバル	↓↘→↘↓↙←+AC同時押し

ネオジオゲーム全般バックアップコーナー

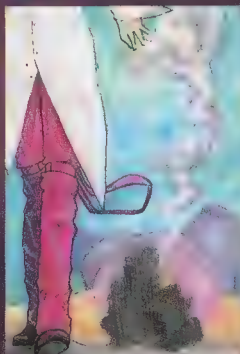
MVS大明神

ネオジオロムカセットをMVSのスロットに差し込む時のジグリ感がたまらへん。そんなMVS信徒たちのネガイをキャッチする社、それがMVS大明神である。ネオジオ関連の投稿作品をお布施とすべし！

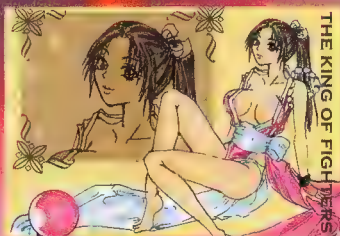
（[illegible]　[illegible]）
☆炎を操れる男にタルシ[illegible]のでしょうか、京サマ。

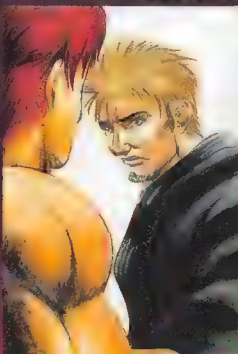
（埼玉県　白金羽鯛君）
☆やられ役と化したヒューゴーに礼。ゲームセンターでもくらいまくりとなるか!?

隠れキャラまで大胆予想!? カオス目安箱

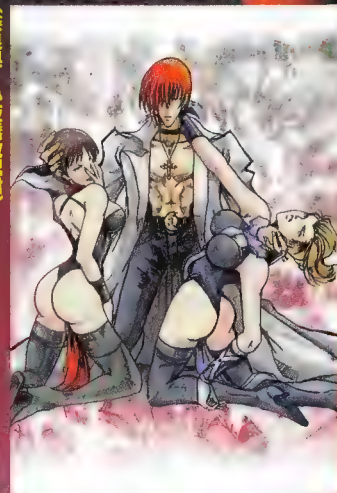
カオス臭に誘われたカオティックな文章投稿を、ズバズバと放出していくぞ。

●『SNK VS. CAPCOM SVC カオス』にネスツ関係者出ないかなー。ウィップとかWとか鞭子とか、マキシマとかウィップとか。
（兵庫県　ブッ飛びジロウ君）
☆幸福とは、たくさんの鞭子と一人のマキシマがいること。隠しとか、シークレットとか、タイムリリースな要素があることを祈るべし。

●デミトリが出たら、ある意味ドエライことになっていただろうなーと、今思いました。ミッドナイトブリス。
（東京都　ビーフハートキャプテン君）
☆幻子にバイ子、[illegible]かったよ。[illegible]

（[illegible]　ひまわり[illegible]）
[illegible]スカオス。[illegible]

僕たち陽気なカオスっ子！ カオスブレイク女学寺

『SNK VS. CAPCOM SVC カオス』のファンコーナー「カオスブレイク女学院」が校舎ごと戦国時代に時空漂流したため、臨時コーナーをMVS大明神内に大設置。ネオジオだしね、カオス。

（神奈川県　岡本雅也君）
☆リョウサカ当確おめでとう！ 親子対決が楽しみだよね。

（奈良県　小板橋救記君）
☆だれもが、他者の世界に入りたいという[illegible]ためには、高い代償を払う必要があるだろう。

（[illegible]　[illegible]さん）
[illegible]という声多し(本当)。[illegible]も大。

（兵庫県　こおこさん）
☆魔学の確立が世界を変える。白いシーツにシ[illegible]が滲み出していくように[illegible]

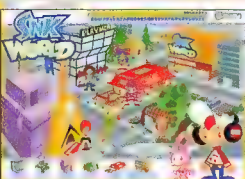
プレイモアコミュニティサイトオープン！

http://www.snkworld.com/

なんと、インターネットでSNKファン必見情報を積載量オーバーに搭載したサイト、「SNK WORLD」がオープンしたぞ。

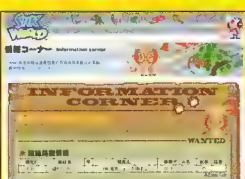
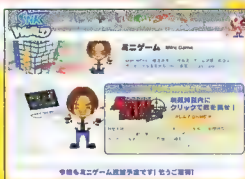
このサイトを閲覧するには、会員登録が必要。しかし、登録は無料で、必要事項と簡単なアンケートに答えるだけなので、短時間で登録完了できる。新作情報だけではなく、イラストコンテストなども予定されているので、会員になってこまめにログインしよーぜ！

毎日アクセスしてもOK!! 新情報満載のコンテンツ群

デフォルメキャラがお出迎え

デフォルメされたアテナや京様。これからキャラも増えていくかも？

SNK関連の情報も満載！

プレイモアの関連情報を知りたいキミは、このコーナーへダッシュ！

メタスラのミニゲームだ！

無料で遊べるメタルスラッグのウェブゲーム。ランキングもあるよ。

開発スタッフの制作日誌も！

ロケテストの情報や開発風景などが日記に！ 裏話から事実を推測せよっ。

おみくじメモリーカード

何度もいいますが、『SNK VS. CAPCOM SVC カオス』ファンコーナー「カオスブレイク女学院」は「MVS大明神」に併合。これからは、当コーナーあてにカオス作品をお送りください(ぺこり)。『SVC カオス』がゲーセンで稼働したら、その模様(人々の関心や、対戦の盛り上がり具合、原作ゲームとの比較)なども文章投稿でお待ちしています

前々号でその歴史に幕を閉じたKOFファンページ「KOFッ子 KINGDOM」。しかし、人は皆KOF投稿という営みを永遠に続けていくのだっ！
そんなこんなで、KOF投稿作品はイラストも文章投稿も引き続き募集しております。
僕たちの愛したKOFのように、思い入れを切々と語ってくれてもオーケー。「KOF2003(仮)」までそのテンションを持続させていただきたいっ。

（埼玉県　藤まみるっちさん）
☆なんだかミョーに羅武デラックスな二人。よきかな。

（群馬県　カナムスミレさん）
☆肉感的というか、ごっつボリュームありまくりやないか。

（群馬県　美月瑠さん）
☆フェルト人形にできそーなデザインのアンヘルだね。

（山口県　西川「T.M.R.」雅樹君）
☆D!先生カオス入らず(多分)。負けるなアメスポチーム。

（神奈川県　マリ夫さん）
☆始業式前から学級崩壊を起こしていそ〜な先生補導だっつーの。

（千葉県　キラ☆ツカサさん）
☆K'のやるせな〜い表情に打たれました。淡い色調もなんだか雰囲気出てます。

KOF（てかネオジオ）烈士伝

「KOFで50連敗して終電乗り遅れた！」「ワーヒービデオ付録の手裏剣、まだ持ってるよ！」というような、熱きネオジオ烈士たちの、やっちまった感溢れる逸話を待つ。

●「先日、『闘婚』のネオジオROMカセットを買いました。でも、バグ付(ノイズがチラチラ走る)でした。もう一本買おうかな……。（愛知県　ROM命君）

☆DVD-ROMがナンボのものかと。大きいことはイイコトであると信じ、ROM道に生きる男よの。ノイズファクトリーだから野暮酢入りなのかしらん、と思いつつたまたまマザーボードとの接触が悪かっただけというオチを切望する次第です。

俺はこんなネオジオグッズを所有してるぜ、ていうか俺の枕はROMカセットだぜ、という熱い読者は写真込みで大明神まで報告よろしく。

あの坂を越えれば、MVSが見える。そんな通年ネオジオフリークな投稿をお待ちしております(メール投稿可能)。『SNK VS. CAPCOM SVC カオス』関連の投稿も、「MVS大名神」で一本化しました。プレイ感想、出場キャラのイラストをお待ちしています。

●**カラーイラスト募集**……ネオジオゲームに関するカラーイラストを投稿してください。サイズ、メール投稿での送り方は198ページのA-Fro投稿規程とほぼ同じです。

●**文章投稿募集**……ネオジオゲームのレビューやプレイモアさんへの疑問などをお待ちしております。今なら、『SNK VS. CAPCOM SVC カオス』開発チームへの質問なんか旬なのでは(回答していただけるかは、わりと混沌)!?

そのほか、写真ネタや川柳、俳句、かるたなどネオジオに関する投稿なら何でもオーケーです。あて先は、

〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部
「MVS大名神」係

メールでの投稿は
sp_kof@arcadiamagazine.com

King Tattoo Style by Kin太

（静岡県　Kin太君）
☆KOFタトゥー部などのマイ企画を立案するのもよいだろう。しかし、濃いな……。

おみくじメモリーカード
「SNK VS. CAPCOM SVC カオス」とは別に、旬のビッグタイトルである「メタルスラッグ5」も読者諸氏のパワーで盛り上げていただきたい。メインキャラクターの四人(前作の二人は？)や戦闘機械を、ゲームのグラフィックに打ち勝つ勢いの描き込みでイラスト作品は作成すべしっ。文章投稿は「メタルスラッグ5」の感想やレビューを送ってね

360° 全方位をボコ殴れ！　超破壊型そう快アクション巨編

DEMOLISH FIST™

デモリッシュフィスト

アーケードに新風を巻き起こす注目の基板、アトミスウェイブ！　そのデビュー作にふさわしい、従来のアクションゲームとは一線を画すハリウッドもクリビツの超絶大作がついに登場。この破壊の快感を知らずに、新世紀は語れまいッ!!

Text：福田サクテル＆カイゼルちくわ

デモリッシュフィスト
■メーカー [illegible]
■ジャンル [illegible]
■操作方法 [illegible]
■発売日 [illegible]
■使用基板：ATOMISWAVE

Impression

今までの横スクロールアクションゲームの、敵との縦座標をズラすなどの手堅い攻略は一切通じない。全方位からの波状攻撃！　しかしそれらを力でねじ伏せ、一気に突破したときの感動といったらもう……。まずは難しいことは考えず、ひたすら「ブッ飛ばす」快感を楽しんでくれ！

壊して、暴れて、ストレス発散！ 欲求不満のアナタにピッタリのゲーム

「横スクロール」ではなく、「[illegible]」というジャンル名の通り、このゲームでは上下左右に[illegible]暴れまくることが可能だ。横スクロールでは表現できなかった自由自在っぷりを味わいつつ、気が済むまで敵の群れをたたきつぶせば、明日からも強く生きていけるハズ！

「[illegible]を持ち上げてたたきつけ[illegible]の[illegible]も大迫力！[illegible]さん[illegible]み付きだ！

[illegible]モード」を発動すれば、なんとマ○リックスもかくやの時間停止が発生し、[illegible]で敵を一掃！　そのド派手な[illegible]にシビれろ！

数の暴力には数で対抗。二人で遊べば征服感は当社比2倍、いや二乗!!　後半ボスをも一瞬で成仏させるバーティゴ×2で芽生える友情と快感は、もはや[illegible]人的といえるレベルだ！

エンゾ・ヴェッキオ

超国家的対テロ対策犯罪制圧機関「ザ・チャーチ」の実働部隊である「ミッショナリーズ」を率いる男。

アンデッド

どんな過酷なミッションからも生還してくることと、その驚異的な回復力から「不死者（アンデッド）」と呼ばれている。

ヴァネッサ・ナイ

元FBIの潜入捜査官（アンダーカバー）。エンゾによって一命を助けられ、ミッショナリーズの一員となる。

レオナード・バーンズ

元FDNY（ニューヨーク消防局）RESCUE3のエース。失意に打ちひしがれていたところ、エンゾの誘いを受け、ミッショナリーズの一員となる。

人間の領域をはるかに超えた感覚を使いこなし、その身一つで確率論を一蹴する、セ○ールやスタ○ーンも裸足で逃げ出す超人たち。国連も震撼するその実力に注目せよ!!

不可能をブチ砕く鉄拳
犯罪抑止特殊部隊「ミッショナリーズ」

海上都市セクター7。

さまざまな産業分野からなる無数の実験プラント、ショッピングモール、大規模カジノ、居住施設などが詰め込まれたその海上施設は、次世代型自由都市として全世界の注目を集めた。

21世紀初頭。

セクター7内のメトセラ生体工学研究所において、医療事故が発生。研究所所長および数名のスタッフが犠牲となったその事故に続き、世界経済の沈滞化により、企業資本はセクター7から次々と離脱。国家的基盤を持たない人工都市は瞬く間に機能不全に陥り、やがて膨大な資産と人々を残したまま、洋上の巨大なゴーストタウンと化した。さらに、管理統治システムの消え失せたセクター7には、その超法規性から世界各国より犯罪者やテロリストたちが流れ込み、ついには「エグザイル」と名乗る集団が支配し、指導者エイトの下幾多ものトライブと呼ばれる破壊集団が存在する巨大なサイバースラムへと変貌する。

2005年。

エグザイルはネット兵器「スパイド」を米国防総省のメインフレームへと浸襲させ、その兵器運用システムを支配。全面戦争へのトリガを握る。世界首脳陣から事態解決を依頼された超国家的犯罪抑止機構「ザ・チャーチ」は、実働部隊「ミッショナリーズ」をセクター7に派遣。スパイドの殲滅へと動く。エグザイルの強烈な抵抗の下、チームリーダーのアルヴィンの生命を犠牲としながらも、ミッショナリーズは辛くもスパイドシステムを破壊、世界を破滅の淵から引き上げた。

そして20[illegible]年、米国[illegible]の上院議員ケイン・[illegible]の乗る[illegible]が海上都市セクター[illegible]で突如消息を絶った。

上院議員消息不明の情報を入手するや、ホットラインによって電子的にリンクされた米議会およびG7首脳陣は「ザ・チャーチ」へあるチームの招集を依頼。セクター7へと派遣する。

「ミッショナリーズ」。

「ザ・チャーチ」の実行部隊である彼らは、特殊部隊スペシャリスト、犯罪者集団、最高度の機密レベルを持つ法執行機関関係者の間で「死の天使」と噂され、世界中の合法、非合法にかかわらず、あらゆるミッションを完遂してきた。一切の武装を必要とせず、超人的な身体性能だけで行動しうる彼ら以外に、この任務を遂行できる者は居ないと世界の首脳陣は判断したのだ。米軍第七艦隊所属の空母コンステレーション主甲板において、彼らは艦載の兵員輸送ヘリRAH-77シャイアンに搭乗し、今まさに飛び立とうとしていた……

対するは海上都市の醜き病魔
終末犯罪組織「エグザイル」

医療や工学の最新施設をも取り込んで肥大化した、恐るべき犯罪者の群れ。見るからに悪人なこの連中に、遠慮はカケラも必要無い！　目の前に立ちはだかるなら、端からなぎ倒せッ!!

ここでは我らが青春の「デモリッシュフィスト」の冒頭をお伝えする。ここを読んでも「デモリッシュフィスト」をプレイしないヤツは、タマナシだ。

アルカディア

僕たちの好きなデモリッシュフィスト

ステージ1～3をダイジェスト紹介

無秩序状態のダーティな未来世界が、重厚なグラフィックと骨太のシナリオ設定で構築されている「デモリッシュフィスト」。既にステージ1から、血尿が漏れるほど終末的なヴァイブが、プレイヤーの五感にギュルギュルと伝わってくるのだ。

ステージ1　アポロニアビル

夕日をバックに、ミッショナリーズの任務がスタートする。崩壊寸前のビルでは、倒壊する鉄骨が脅威となる。少しずつ進んでいこう。ゴンドラで降りた地点に、このエリアを制圧するボスが待ち構えている。

① まずはザコ敵を実験材料にして、このゲームの操作感覚をつかむことが重要だ。暴力集団「マッシブ」のハゲザコどもの数が多いので、容赦無くパーティゴモードを発動して社会のゴミ掃除としゃれこもう。

ステージ1ボス ステラーク

② 凶暴なエンジンで起動するジャンクアーマーを全身に着込んだ男。巨大なトルクに物をいわせたキャノンパンチは、一撃で相手の内臓を破壊する。しかし、しょせんはデカイだけの鉄屑。骨を砕きタマを引き抜いて、アーマーをヤツの棺桶とせよ。

③ キャノンパンチはパワーがあるが、予備動作があるのでジャンプやガードで回避しよう。ザコ敵を始末したら、パーティゴモードを発動してステラークの体力を[illegible]でもよし。

ステージ2　ゾディアック通り

戦いの舞台はセクター7外縁の主要道路。このステージでは通常のステージ進行に加え、「暴走フォークリフトをすべて停止させよ」というミッションがプレイヤーに課せられることになる……。

ステージ2ボス ハルクA-6

① 重装甲ビークル。本来セクター7治安維持部隊の備品であったものを、マッシブたちが入手し好き勝手に改造を施した。ビークルに素手で立ち向かうというシチュエーションを待ち焦がれたプレイヤーに、ディンプスから最高のプレゼントが！

② 当て逃げ、突進、毒ガス、機銃掃射、スピンターンとやりたい放題のハルクA-6。ガード不能の攻撃も多いので、ガードに頼り過ぎるのはデンジャラスだ。くそったれのバイクライダーにも要注意。

③ 画面内に居るハゲ頭に黒革ロングコートという変態ファッションガイの名は、ソーン。特殊な着熱グローブを装備しており、つかまれると燃やされてしまう。

ステージ3　ルナパーク

ルナパークの前半は公園でのバトル。ステージの中央をのほほんと歩き、車に追突されるシーンが最大のセールスポイントと筆者は感じた。車はリフトアップして、敵にブン投げるのが正しい使い方だ。

ステージ3中ボス ヴァニティ

② マッシブたちを率いる女王。ハイパーセクシーな格好をしている。電撃ムチを振るい、相手をショックで麻痺させてからじっくり楽しむのが好きなタイプ。いわゆるSM系のアバズレ女であるな。

① 車の突進は出現個所を覚えて、無難に画面下を通行してやり過ごすのがクレバーな回避方法だ。ちなみに、二人同時プレイ時に車を相方にぶつけても罪には問われない。ガンガンぶつけ合おう。

③ 電撃ムチで広範囲を（ザコ敵ごと）なぎ払う攻撃や、ダウンしたプレイヤーをヒールで踏んでグリグリするヒールスタンプ攻撃などをお持ちのヴァニティ様。

スイカを連射で割って3000パーティゴをゲット!!

3年B組 パーティゴ先生

生徒諸君は、もし時間を止められたら何をしますか？ 私なら指連射でスイカを割って、毛利名人に勝つでしょう。ちなみに、1パーティゴ＝80ユーロぐらいです。

ゲー事典 デモリッシュをプレイするなら：君はどんな格好で「デモリッシュフィスト」をプレイしている？　え、Tシャツに海パン？　このタマナシ！　「デモリッシュフィスト」はフルフェイスのメットにツナギでプレイするのが常識だろ！　要するに、ゲームは形から入るのが重要ってことだ!!　着替えとけ、デモリッシュだけに立秋までにな。

夏だ! 海だ!! イルカだ!!
疾走&銃撃満載の冒険活劇
今、開幕!!

～あらすじ～

海のお宝をサルベージして生活するシービープルのエリオと、正義感の強い王国義勇兵のアンは、ブルーティア王国のアネット姫が強奪されたことをきっかけに、共に帝国と戦うことになる。
果たして二人は無事アネット姫を助け出し、帝国の野望をうち砕くことができるのであろうか?

この夏を熱くするシューティングアクションがついに登場! 大海原を舞台にしたドルフィンライダーの冒険は、清涼感が抜群。地上シーン、水上シーン、そして水中シーンの3種の多彩な戦場が、君を待ち受けているぞ。今回は各シーンにおける操作法を、詳しく見ていこう。

ドルフィンブルー
■メーカー: サミー
■ジャンル: シューティングアクション
■操作方法: 8方向レバー+3ボタン
■発売日: 8月上旬予定
■使用基板: ATOMISWAVE（ロムカートリッジ）

 Text : MVP

～OPENING STORY～

地表のほとんどが水におおわれた
海洋世界「アクアディア」……

かつて栄えた文明は海の底に沈み
人々は大自然と共存して日々を送っていた。

突如勃興した『大鉄十字帝国』は
アクアディア統一を宣言すると、武力による侵攻を開始した。

中小の周辺国家を制圧した帝国は
次の目標に「ブルーティア王国」を選んだ。

要塞に終結する帝国の大艦隊。
一方、王国も義勇兵を募り、迎撃体制を固めていた。

だが、帝国の作戦はすでに開始されていたのである……

三種の戦闘シーンを突破せよ!!

このゲームのステージは、地上、水上、水中の三種の戦場から成り立っている。地形に富んだ地上シーン、イルカに乗ってそう快感抜群の水上シーン、水の抵抗がライバルになる水中シーン。変化に富んだ戦場を十分に満喫しよう。

地上シーンは後半になるにつれて、地形の起伏が激しくなるぞ。操作は、普通のアクションゲームとほぼ同じだ。

強制スクロールで進む水上シーンは、ショットを前方にしか撃てないことが特徴。また、イルカに乗って移動するため、スピード感抜群だ。その分、敵の攻撃も激しいので、集中するべし。

SCENE:C 水中

水中は自由に動き回れるが、ここもショットは前方のみ。水の抵抗があって細かい操作は難しいので、慎重に進んでいこう。

登場キャラクター

大鉄十字帝国軍に挑むエリオとアン。銃と爆弾、そして相棒になるイルカと共に全5ステージを駆け抜けよう。ちなみに、アンでプレイするには2P側でスタートすること。

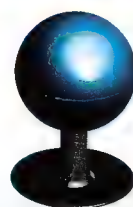
PLAYER:1P エリオ Elio

シーピープル『ウルバーニ一家』の元気少年。
姫誘拐現場に居合わせたことがきっかけで帝国軍と戦うことに！

PLAYER:2P アン Anne

持ち前の正義感から、王国義勇軍に身を投じる。
さらわれた姫を取り戻すために、帝国軍を追跡するが……。

Sアタックを使ってみる

このゲームの攻略に活躍するSアタックは、画面下のゲージのたまり具合によって威力が変わる攻撃だ。ゲージは時間によってたまっていき、ゲージが半分までたまればレベル2、MAXになればMAX版のSアタックを出せるぞ。もちろんレベルが上がれば強力な攻撃になるので、レベル1やレベル2を小刻みに使うか、固い敵などに対して高威力のMAX版を使うといった戦略が必要になる。また、地上＆水上シーンでのSアタックは、使用中にジャンプする軌道を取り、着地寸前が無防備になっているので注意しよう。

Aがショット、Bがジャンプ、Cが強力なSアタックというオーソドックスな操作系だが、各戦闘シーンによって操作が、多少変わるので注意。特にレバー＋ショットでどの方向に撃てるかを、次ページでしっかり把握しよう。また、水中でBボタンを連打しながら移動すると、スピードが速くなるぞ。

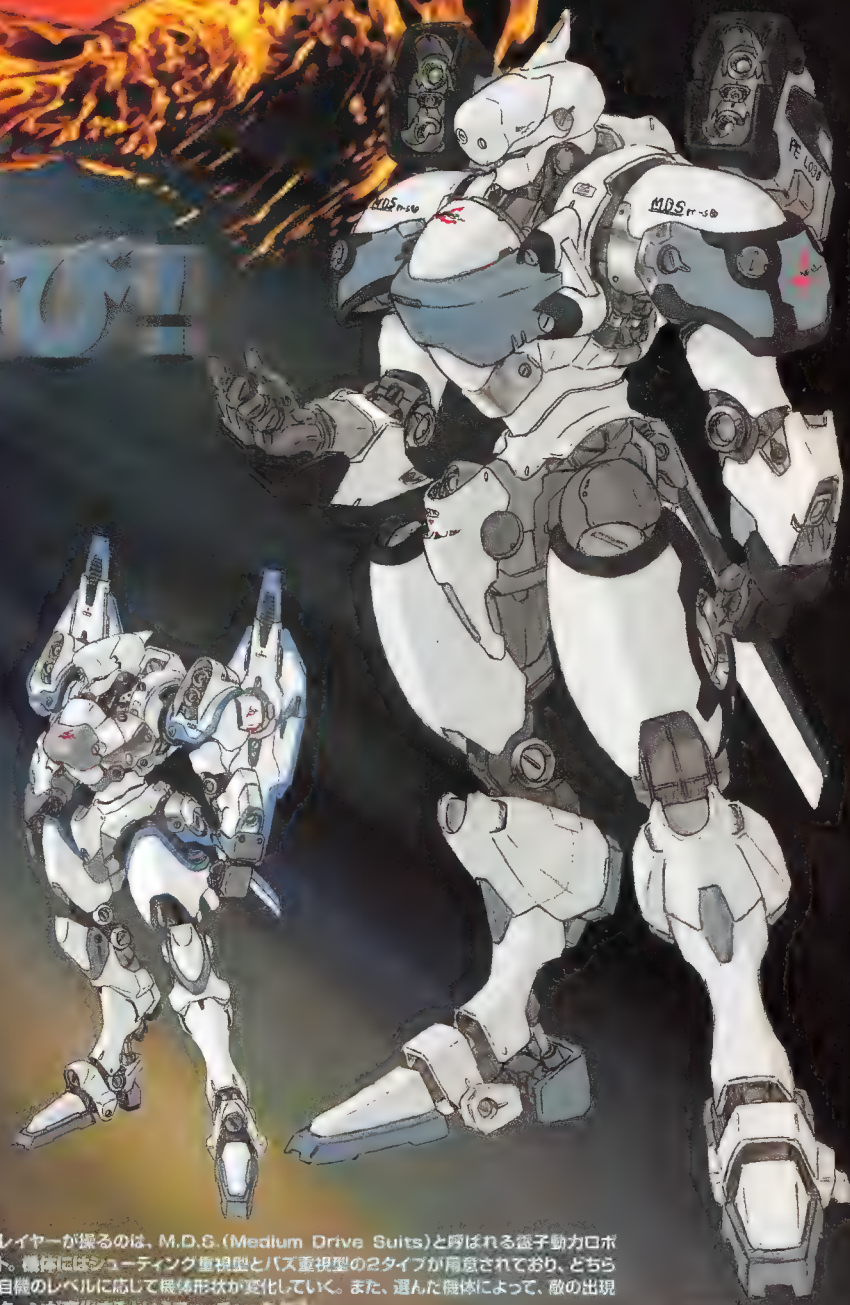
『リビジョン』から3年。新生『サイヴァリア』登場！

PSYVARIAR THE INTENTION OF FABRICATION（仮）

サイヴァリア 2 -the intention of fabrication-（仮）
■メーカー：サクセス・スコーネック／タイトー
■ジャンル：シューティング
■操作方法：8方向レバー＋2ボタン
■発売日：未定
■使用基板：NAOMI

※画面写真および画像はすべて開発中のものです。 text：[illegible]字元帥

BUZZの恍惚感、再び！

零暦1088年。宗教結社ウォズが生みだした人工知能「エータ」は、神を復活させるニュートリノを集めるため、惑星ウィークボゾンへ侵攻を開始。サイヴァリア法制定保安局に所属するケイと悠平は、侵攻を食い止めるため霊子動力ロボットで出撃する……。

プレイヤーが操るのは、M.D.S.(Medium Drive Suits)と呼ばれる霊子動力ロボット。機体にはシューティング重視型とバズ重視型の2タイプが用意されており、どちらも自機のレベルに応じて機体形状が変化していく。また、選んだ機体によって、敵の出現パターンが変化するというフィーチャーもある。

最新速報！ みんなの願いを叶えて登場！

pop'n music 10

©1998 2003 KONAMI

じゃじゃーん！　ついにシリーズ10作目を迎えて、最新作「ポップン10」が流星のごとく登場。今回はとってもファンタジックな色調で、宝石箱を開けたような雰囲気なのだ。夜空に浮かび上がるきら星みたいな新曲群にも期待してね！

ポップンミュージック 10
■メーカー：コナミ／コナミマーケティング
■ジャンル：音楽シミュレーション
■操作方法：9ボタン
■発 売 日：2003年8月発売予定
■使用基板：──

Text：閃屋

人気アーティストのコラボレートを実現

「ポップン10」の収録曲数は、前作の300曲に加えて、厳選された曲が新たに40曲以上も追加されて堂々340曲以上！　その中には、オフィシャルホームページで行なわれたユーザーアンケート、「お星様にお願い！」の結果がバッチリ反映されているよ。リクエストのあった人気アーティストのコラボレートなんかも実現しちゃってるらしいゾ！　ウヒョ～、これは期待しないわけにはいかないでしょ!!

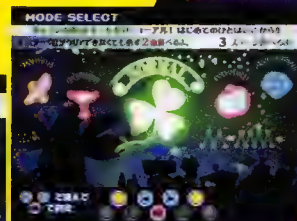
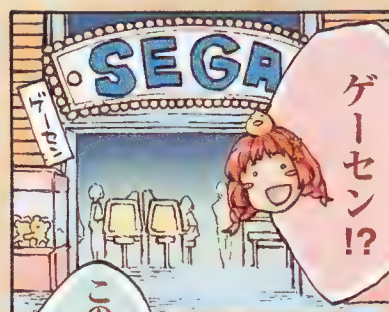
e-AMUSEMENTサービスもより拡大

『ポップン10』からはe-AMUSEMENTサービスもさらにパワーアップ、ヤッタね！　そして、ポップンフレンドの要素がより強化されているので、今まで会えなかった人も、フレンドとの交流に期待できるね！

そしてさらに気になる情報が！　『ポップン10』のエントリーカードには太陽と月という2タイプの属性が加わり、それぞれでゲーム内容に変化が起こってくるらしい……？　もちろん前作『ポップン9』のエントリーカードもそのまま使用できるから安心だね。それから前作カードだけのオマケ特典もあるらしいゾ！

エントリーカードを入れてください。

新規カードデザインは、すべて…ために描き下ろされたもの。と…もキュートだネ。

もちろん前作のカードも使えるけど、新しいデザインはあまりにもかわいい、欲しいー!!

プレイの流れを画面といっしょに大紹介！
MODE SELECT
CHARACTER SELECT
モードセレクトの画面は、まるでプラネタリウムを見ているようなロマンチックなイメージ！
MUSIC SELECT
STAGE 1
DARK MARCHEN
BUTTON SELECT
NORMA SELECT
どことなくエキゾチックなプレイ前の画面は、曲が始まると、☆形になって消えるよ。
ikkei
STAGE CLEARED!!
流れ星のようにキラキラ降りはくポップくん。リズムに乗っていつまでもたたき続けたい～！
Kirico
Chocky
THANK YOU
稼働は8月予定だよ
ゲーセンで会える日をお楽しみに～！
家庭用最新シリーズ
pop'n music 8
プレイステーション 2
7月3日発売
すごろくde8もおうちで遊べちゃう!!
「ポップン8」が、早くも家庭用に登場！ ゲーセンでも大好評を博した「すごろくde8」が遊べるだけでなく、インターネットイベントも目白押しなんだ！
また、家庭用シリーズ前作で好評だった「スタディモード」がさらに進化した「スタディチャンネル」は、初心者の人も最初から楽しく遊べるよ。
オリジナルキャラにも注目！ 時空を越えて「アヌビス ZONE OF THE ENDERS」から遊びに来てくれた、ディンゴとケンを始めとして、家庭用ならではの新キャラも多数登場するよ！
スタディチャンネルは、ボタン…つから始められるよ。
「すごろくde8」では、どんなネットイベントがあるのか楽しみ。
Dingo & Ken

アヴァロンのなんちゃら

画：堤 利一郎

いよいよ発売を目前にした『アヴァロンの鍵』。どんなゲームに仕上がるのか期待がかかる中、今月は最初にゲームを遊ぶ上で必要になってくる、基礎的な遊び方やルールなどをお伝えしよう。

また、C（コモン）、AC（アンコモン）のカードリストも掲載！

ケンジ
三度の飯よりゲームが好きな高校生。ここ最近は、カードのツモが悪いらしい。

アヴァロンの鍵
■メーカー：ヒットメーカー/セガ
■ジャンル：ボードゲーム
■操作方法：タッチパネル＋トレーディングカード
■発 売 日：7月末稼働予定
■使用基板：TRIFORCE

アヴァリスト大事典

ICカード【あいしーかーど】
フレイヤー戦績やキャラデータの保存に必要な記録カードのこと。ゲームをプレイする度に使用回数が減り、これを越えた時点で新規カードにデータの引き継ぎが必要となる。

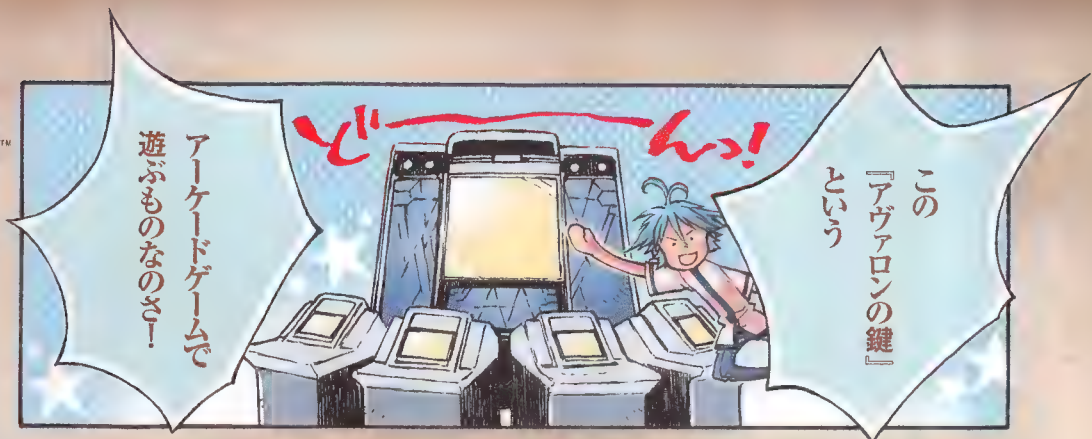
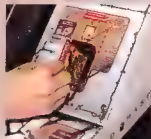
TCG【てぃーしーじー】
コレクションを目的としたトレーディングカードに、ゲームとしての要素をプラスした「トレーディング・カード・ゲーム」の略称。アーケード業界においては、実在するサッカー選手たちのカードをゲームに使用した『WCCF』(2002年／ヒットメーカー、セガ)が先駆者的な存在である。

サテライト【さてらいと】
ゲームをプレイする際に、各プレイヤーに割り当てられる専用操作シートの名称。最大4台での同時対戦が可能で、ゲーム中の操作はサテライト画面に指で触れることで行なうタッチパネル方式を採用。画面上に表示されたさまざまなアイコンにタッチすることで、各種情報を引き出すことができる。

スターターパック【すたーたーぱっく】
ゲームを始めるために必要となるカード類がセットになったパック。ゲームのプレイに必須となる初期セット（カード30枚）に加え、新規ICカード1枚がセットになっている。

重要ワード　デッキ

カードセットの総称。ゲームルールで定められた総カード枚数と、同種カードの制限枚数を越えなければ、プレイヤーが自由に組み換えられる。本作のルール上では、デッキに使用可能なカードは30枚（同種カードは3枚まで）となる。

カードの上フチの情報を読み取るので、デッキを筐体に入れる際、挿入方向を間違えないように。

ピヨズリ
ナゾの小鳥。きっとすごいヒミツが隠されているに違いない。たぶん。

ひな子
ケンジの幼なじみ。ゲームの腕前はイマイチだけど、運気は強いっぽい。好きな方角は西。

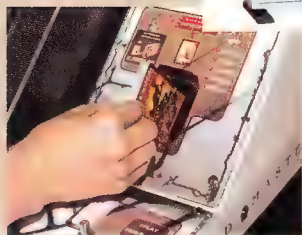
発売に向けて、しっかり予習しておこう！

魔法アカデミー入学案内

Text：C・LAN

『アヴァロンの鍵』の世界に飛び込むための手順は簡単。ICカードが同梱されたスターターパックを購入すればすぐに始められるのだ。

ゲームを始めるまでの流れを解説

まず、筐体付近に設置されている販売機でスターターを購入しよう。中身もしっかり確認。

30枚のデッキをまるごと挿入。カードリーダーが読み取って、プレイに反映してくれる。

ここでは『アヴァロンの鍵』のプレイガイダンスを紹介。稼動が始まったらすんなりスタートできるよう、ゲームの仕組みをしっかり理解しておこう。

本作のプレイには、データ登録用の"ICカード"、30枚のカードで構築された"デッキ"が必要だ。この二つはスターターパック（以下スターター）として専用の販売機でセットで購入できる。

ICカードは100プレイで使用回数が切れるので、最初にスターターを二つ買ってカード資産を増やすのもいいかも。また、オプションとしてカードを保護する"スリーブ"も200円（40枚）で販売されている。これに入れておけば、大事なカードが傷まずに済むのだ。

STEP1 スターター＆ICカード購入

専用販売機でスターターを購入するのが第一歩。値段は1000円で、30枚のカードとICカードが入っている。スターターのケースには約100枚のカードが入るので、しばらくはこれにカードを保存していくといい。余裕があればスリーブも買おう。

STEP2 プレイヤー登録

初プレイの場合は、最初にプレイヤー登録を行なう。名前を入力し、プレイヤーの分身となるキャラを6人から選択。デッキを差し込めば準備完了だ。稼動初期は混雑が予想されるので、順番待ちやクレジット上限などのルールはお店の指示に従おう。

STEP3 ゲーム開始

通常ゲームか練習モードのどちらかを選び、いざプレイ開始！　最初は練習モードで『アヴァロンの鍵』の基本システムを学ぼう。練習モードはカードがもらえない代わりに、1プレイ100円で基礎を勉強できる。これらの詳細は次ページ以降を参照。

STEP4 カードをGET!!

プレイ終了後には、使用クレジット数（プレイ回数）に応じた枚数のカードが出てくる。これを開けるときが一番の楽しみ。カードには「コモン」、「アンコモン」、「レア」、「ベリーレア」、「スーパーレア」の、5種類のレアリティ（希少度）が設定されている。

新カードでデッキを強化！

『アヴァロンの鍵』では1ゲームごとに必ずカードが1枚もらえるの。カードの増え方は全員一緒だから、ひな子みたいな初心者でも安心ね。新カードでデッキを強くしていくのが最高に楽しいの。いつかケンちゃんをギャフンと言わせてやるんだから。

カードは全100種類以上もあるの。レアカードはキラキラしてて、とってもキレイ！　新しいカードをデッキを入れた後はワクワクドキドキ。

成績に応じて特典授与

ICカードには戦闘勝率とか、いろんなデータも保存されるんだけど、これだけじゃないぜ！　経験値がたまれば称号がアップ、付け替え自在のアクセサリーなんかももらえちゃうんだぜ。

始めは候補生からスタート。称号が1ランク上がる度にアイテムを一つゲット。さらにさらに、ゲーム内の移動速度も上がっていくらしいぞ。

ココに行けばプレイ可能！ロケテスト実施店舗リスト

[illegible]

●渋谷GIGO

[illegible]

●池袋GIGO

[illegible]

●心斎橋GIGO

[illegible]

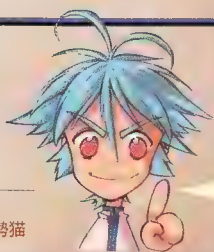
本格稼働は7月下旬予定！

Avalon Dic. プレイヤーキャラクター：プレイヤーが選択できるキャラクターは、カルノ、ローザ、イーノ、シズマ、アリューシャ、コッペリアの六人。それぞれが得意な色だとか、秀でた能力などは設定されていない。キャラクターによる性能差は無いので、好みで選ぼう。称号が上がる度にもらえるアイテムには、髪型や帽子、マント、形状の異なる武器などがあるぞ。

魔導アカデミーで始まる修行の日々

基本システム

～ BASIC SYSTEM ～

Text：伊勢猫

このページでは、『アヴァロンの鍵』をプレイするために必要な基本ルールと各種のシステム関連を総チェック！　ターン制で進行するゲーム全体の流れを把握すると同時に、ホルダーとチェイサーごとに変化していくプレイヤーの立場と目的を、詳しく解説。それぞれの役割をしっかりと把握することが、一流魔導師への第一歩になるぞ!!

基本的なゲームの流れ

1 ホルダーに追い付け！

[illegible]

"移動"についてはP36へ!!

2 鍵争奪戦で勝利せよ！

[illegible]

3 ほこらを目指し進め！

[illegible]

基本ルールは"鬼ごっこ"

鍵を持ったホルダーと、それを追う立場のチェイサーたちに、交互に巡ってくる"ターン"によってゲームは進行。原則的に対立した勢力のターン中は、モンスターカードを使った移動などの行動はできないが、自分のターン中であればカードが無くなるか時間切れまで行動を繰り返せる。ただし、マップ上で対立するモンスターやプレイヤーに接触すると、戦闘準備に入って行動終了となるので注意が必要だ。

ホルダーが持つ鍵の所有権については、戦闘でプレイヤー間を移動する仕組み。ホルダーとの鍵争奪戦に勝利したチェイサーが所有権を得て、今度は追われる立場としてほこらを目指すこととなる。

ホルダーとチェイサーごとに異なった目的は、それを達成することでライフ回復が可能。ライフは基本的にターンで自動消費され、手持ちのライフが無くなった時点でゲームオーバーとなってしまう。

ホルダー
HOLDER

ゲーム上に一つだけ存在する"鍵"を所有したプレイヤーのこと。鍵を奪おうと追いかけてくるチェイサーを避けながら、マップ上に点在した"ほこら"を巡るのが目的。ホルダーターン中は自分だけが行動可能なので、じっくりと考えて行動していこう。

ターン中にほこらへ到達できるルートを見つけ出すことが重要。場合によっては、待ち伏せされることもあるぞ。

戦闘を避けてほこらへ！

ターンの流れ

ターン中に可能な行動

移　動 配　置 魔法発動	ターン開始直後は、6枚の手札を持った状態。この手持ちのカードが無くなるまで、モンスターカードでの移動・配置と魔法カードによる魔法発動が可能。必要無いカードは、行動終了前に捨てるのがセオリーだ。
戦　闘	ターン中に戦闘が予約されていれば、一括で戦闘処理。
ターン交代	戦闘後はホルダーとチェイサーのターンが入れ替わる。

チェイサー
CHASER

ホルダー以外の「"鍵"を持っていない」プレイヤーたちのこと。ほこらを目指すホルダーに追い付き、戦闘を挑んで鍵を奪うことが目的だ。チェイサーターン中は、すべてのチェイサーが同時に行動を起こすことになるため、迅速な判断と行動が要求される。

鍵争奪戦に勝利すれば、次のホルダーターンも連続して行動可能。それ以外の場合はターン終了時にライフが減る。

ホルダーに戦闘を挑め！

ライフとポイントの獲得

ゲームのプレイ時間を左右するライフは、原則的にターンが終了するごとに減少していく。このため、一切行動を起こさなければ、ライフが減り続けて3ターンでゲームオーバーとなってしまう。

このライフを回復する手段は二つある。ホルダーならほこらに到達することでライフとポイントを獲得可能。これ以外では、ホルダー＆チェイサー共に戦闘で勝利することで、与えたダメージ量に応じたライフを奪い取ることが可能だ。

戦闘で奪えるライフは、与えたダメージ量で増減。ただし、対立相手の残ライフが少ない場合は、それ以上のライフを奪えないので注意。

1ゲーム中に連続でほこらへ到達していけば、各種のボーナスも増加。3回到達すると、大量のボーナスが加算され、対戦マップが切り替わる。

ポイントでアイテムを入手！

ほこらを巡ってポイントがたまると、学位が上がって装備アイテムが手に入る。アイテム以外では、キャラの髪型などもチェンジが可能だ。

学位が上がることで、学園長からもらったアイテム類は、ゲーム中にも反映されるぞ！

学位でバリエーションUP!!

ターン交代の例外：基本的にホルダーとチェイサーのターンは交互に行なわれるが、ホルダーターン中の鍵争奪戦でホルダー側が負けた場合のみ、例外的にホルダーターンが連続で発生する。また、ホルダーのライフが無くなってゲームオーバーとなった場合は、ホルダーの居たマスに鍵が残されて、一番早く鍵に到達したチェイサーが次のホルダーとなる。

モンスターカードの最重要能力

移　動

～ MOVEMENT ～

Text：C・LAN

あんさん、分かってますか？　モンスターカードで一番大事なんは移動能力でっせ。ごっついモンスター抱えて立ち往生なんてことになったら、目も当てられまへんがな。戦闘能力も重要ですけどな、何にでも得手不得手はあるもんや。1ターンにどれだけ移動できるか、そこも考えなあかんよ。

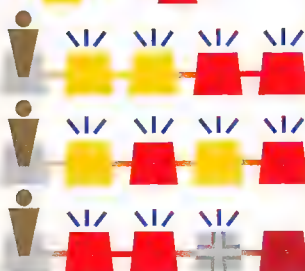
移動の基本ルール

- 対立勢力を素通りすることはできない（一部例外あり）
- モンスターの色とマスの色が合致しないと進めない
- 無属性のマス（◈）は色に関係無く移動が可能
- 移動時に自分の居るマスをタッチすると配置する（配置モンスターが居ない場合）

移動値と追加移動能力の関係

マップをよく観察すれば意外なルートがあるかも。

追加移動能力で得られる移動力は、本来の移動値に加える形で自由に配分可能（下記参照）。また、無属性移動の能力を持ったモンスターはマスの色を無視して移動できるので、移動に関する事故を減らせる。“3マスの無属性移動を行なう”【女神】などは有用なカード。

【ストラグラー】（写真上）は、“黄2＋赤2”、【ン・キィー】（写真下）は“赤2＋黄2”の能力を持つ。移動に関しては、この2枚は全く同じ性能だ。

例えば移動値が“黄2マス”で特殊能力が“赤2マスの追加移動を得る”の場合、黄黄赤赤の順にしか通行できないわけではない。黄2マス＋赤2マスの組み合わせなら、並び順に関係無く移動が可能だ。デッキを作る際は、追加移動色も含めて色のバランスを考えよう。

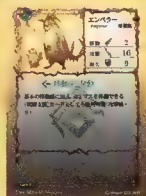
①移動の目的と配置について

手持ちのカードでどこまで移動できるのか、対立相手のターン中に考えておこう。

ホルダーを追うチェイサー、ほこらに向かうホルダー共に、モンスターカードを使ったマップ移動がすべての基本となる。移動の際は、モンスターカードの移動値の分だけ色が合致するマスを進行可能。今居る場所をタッチすればその場に配置することができ、対立勢力を足止めできる。この場合は、色に関係無く配置することが可能。

②移動に関係する能力

モンスターはさまざまな能力を持っているが、中でも圧倒的に多く、かつ重要なのが移動系能力だ。能力発動のトリガーと、その効果をしっかり覚えよう。

[illegible]

本来の移動値に加えて、追加で1～2マス別の色を移動できる。移動に使えば常時発揮される。うまく使えば4マスの移動が可能なので、多めに投入したいカードだ。

テレポート

ワープ移動の能力。配置モンスターを飛び越えられるのが最大の長所。規定マス未満には飛べないので注意。移動後、または配置後に発動するものがほとんど。

移動時発動

移動しているときに発動する能力。追加移動能力はこれに当たる。カードにタッチすれば、使用前でも移動可能範囲を確認することができる。

移動後発動

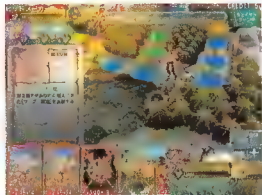
そのカードを移動に使用すると、終了直後に能力が発揮される。対立相手や配置モンスターの居るマスに止まり、戦闘を仕掛けたときは無効。

配置後発動

配置することで効果が発生。特定の色マスに配置したときのみに発動するパターンもある。対立相手の配置モンスターに戦闘を仕掛けた場合は、勝利しても配置とは見なされない。

魔法カード（マップ上魔法）とは？

1ターン無属性移動を得る【イカロスウイング】。入手後は即投入。

魔法カードや戦闘支援カードは、長い間取っておくと手札を圧迫してしまう。チャンスが訪れたらさっさと使ってしまいたいところ。

魔法カードは種類こそ少なめだが、その効果は大きい。中には、所持しているだけで、特定の状況になると効果が発動するものもある。

自分のターンにマップ上で使用するマップ上魔法は、自分に有利な状況を作り出したり、対立相手の嫌がらせをしたりできる補助的なカード。中でも劇的な効果を持っているのが、そのターンの移動がすべて無属性移動になる【イカロスウイング】。これがあったら必ずターン開始時に唱えるようにしよう。ただ、魔法カードが多いと手札のモンスター数が減少するため、入れ過ぎには注意。戦闘支援カードも同様だ。

- 自分のターンにマップ上で使用する（例外あり）
- 手札にある限り、何枚でも使用可能
- 効果は使用直後かターン終了後に発動

※本記事に掲載しているカードは、一部開発中のものを使用しているため、実際のものと数値類が違う場合があります。発売版の正しい数値は、P39のカードリストを参照ください。

Avalon Dic.

マップの種類と変化条件：本作のマップは初期マップのほかに、雪のマップ、溶岩のマップと3種類存在する。誰かが1ゲーム中に3回ほこらに到達するか、一定ターン誰も賢者の城に到達（3回ほこら到達）できなかった場合にマップは変化。マップによってほこら間の距離が全然違っていたり、ワープポイントが非常に有効だったりと、それぞれ特徴があるぞ。

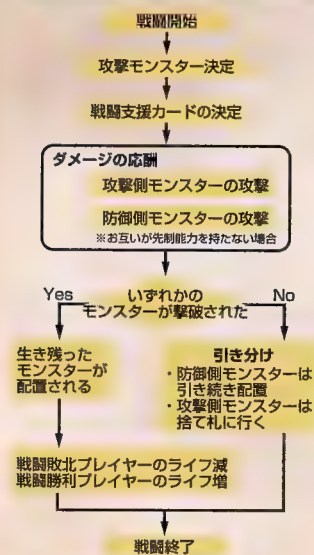
ライバルを出し抜いてホルダーに挑め！

戦　闘

～ COMBAT ～

Text：善之字元帥

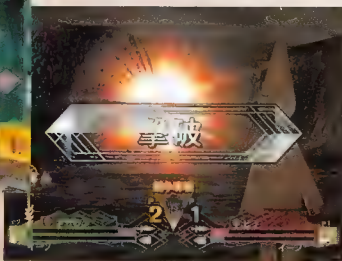
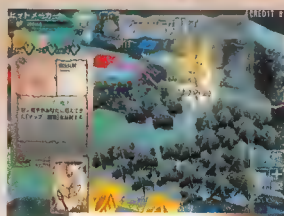
ホルダーとチェイサーがモンスターの強さを比べ合うのが戦闘よ。でも、その仕組みはちょっと複雑なのよね。どっちが先に攻撃できるの……？ とか、相手は戦闘支援カードを使ってくるかなあ……？ とか、悩んじゃうことがいっぱいあるの。しかも、ホルダーとチェイサーでは駆け引きのポイントも違うから一層難しいわね。一緒に勉強しましょ！

①戦闘の流れ

本作における戦闘は、相手モンスターの耐久値に、こちらのモンスターの攻撃値分のダメージを与える、という形で行なわれる。具体的には、攻撃値18のモンスターなら耐久値18までのモンスターを倒すことができるが、耐久値19以上のモンスターは倒せないというわけだ。

そして、ここで重要なのが先攻と後攻という概念。基本的に、先に攻撃できるのは攻撃側であり、防御側は攻撃をしのいだ場合にのみ反撃に転ずることができる（先制能力など一部例外あり）。つまり、先攻は後攻よりも圧倒的に有利なのだ。

また、1回の戦闘につき1枚だけ、戦闘支援カード（下カコミ参照）を使うことも可能である。上手に使って相手の計算を狂わせよう。

相手のモンスターを倒すと、与えたダメージに応じてライフを得られる。通常は＋2点くらいが相場といったところ。

戦闘に慣れてくると、攻撃値や耐久値だけでなく、相手の戦闘支援カードまで読んだプレイングができるようになる。

②どうすれば戦闘が始まるのか？

チェイサーの場合、いち早くホルダーの居るマスに到達することが重要だ。

どのカードなら相手の配置モンスターに勝てるかな？ よく考えよう。

戦闘は、移動中に対立勢力（欄外参照）のモンスターと接触することで発生する。ただし、自分がチェイサーの場合、戦闘が行なわれる順番は早い者勝ち。もたもたしているとライバルが先にホルダーを倒してしまい、自分まで戦闘の順番が回ってこないこともある。

ちなみに、モンスターを配置していないプレイヤーは完全に無防備。攻撃側はモンスターカードを出すだけで勝利できる（万一攻撃側もモンスターカードを持っていない場合は、何も起こらない）。

③鍵争奪戦と防御戦闘

ホルダーは、次に行なわれる戦闘が鍵争奪戦かどうかを把握しておくこと。

勝者がライフを得、敗者がライフを失うのはどちらの戦闘でも同じだ。

戦闘には「鍵争奪戦」と「遠隔（防御）戦闘」の2種類がある。鍵争奪戦とは、ホルダーとチェイサーが同じマスに居るときに発生する戦闘のことで、戦闘に勝利したプレイヤーは鍵を入手する。一方の防御戦闘は、対立相手のモンスターだけが配置してあるマスに踏み込んだときに行なわれる戦闘のこと。

後者の場合、チェイサーは戦闘に勝利しても鍵は移動しないので、ホルダー本人の居る場所まで移動できないときの「その場しのぎ」などに狙っていくことになる。

戦闘支援カードとは？

■戦闘支援能力を持ったモンスター

モンスターに支援効果が付いているものは、攻撃値もしくは耐久値に＋9というタイプが多い。

■純粋な戦闘支援カード

純粋な戦闘支援カードは効果が大きいため、使いどころは慎重に選びたい。

戦闘支援カードは、戦闘を有利に進めるために使用する。これには「純粋な戦闘支援カード」と、「戦闘支援能力を持ったモンスターカード」の2種類がある。全体的に支援効果は前者の方が大きいが、後者は移動や配置に使えるというメリットもあり、一長一短である。ただし、前者は枚数を増やし過ぎると全然移動できなくなってしまうことに注意。始めのうちはデッキに2～3枚で十分だ。

■代表的な戦闘支援効果

攻撃力アップ	耐久値アップ	先制能力の付与
モンスターの攻撃値が上昇。【コングボス】や【威圧のオーラ】といったカードが代表格。	耐久値を上昇させる。青緑黄の各色に1匹ずつ、この能力を持ったモンスターが居る。	防御側でも先に攻撃できるようになる能力が付く。相手の裏をかくのに最適の効果だ。

Avalon Dic.

本作では、「対立相手」という用語がよく使われるが、これは「自分がチェイサーの場合はホルダー」を、「自分がホルダーの場合はチェイサー（三人すべて）」を指す。要は、自分の立場によって対象が異なるというわけだ。ちなみに「プレイヤー」という用語の場合は、チェイサー／ホルダーに関係無く、現在ゲームを遊んでいるすべての人が該当する。

能力以上にバランスも重要

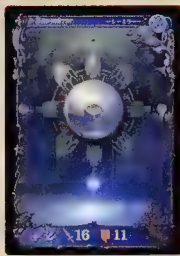
カードの色と属性

～ COLOR & ATTRIBUTE ～

Text：C・LAN

モンスターカードには四つの色があって、マップ移動するときは色が合わないと進めないんだ。でも、色の違いはこれだけじゃないんだぜ。色ごとに得意分野ってのがあって、モンスターの持っている特殊能力にも傾向があるんだ。好きな色を中心にデッキを組むのも面白いけど、1色だけじゃきっちり機能するデッキを作るのは正直難しいな。4色をバランスよく盛り込むことが大切なんだ。

青属性　手札・デッキ操作はお手のもの

青属性はドロー能力が優秀。手札の一枚を複製する【シーミラー】、好きなモンスターを捨て山から拾える【アンチュ】が、一部のスターターに封入。どちらも青マス配置後に発動する能力。

青属性は手札を複製したり、デッキや捨て山から好きなカードを持ってくるドロー能力に長けている。この色を活用すれば、戦況をコントロールし、自分に有利な状況を作り出せるだろう。手札の減少無しに配置できる（青マスのみ）【アンチュ】や、移動後に特定ジャンルのカードをドローする【ザガ】シリーズなどが有用。戦闘支援モンスターは、攻撃値または耐久値を付与する。

黄属性　移動系の特殊能力が豊富

テレポート移動ができるモンスターが多い黄属性。発動条件はいろいろある。使いやすいものを選択していこう。スターターに含まれる【キラーレディー】もこの能力を持つ。

黄属性の専売特許ともいえる能力が"テレポート"。移動後、配置後、戦闘終了後などに発動し、マスの色を無視して規定のマス数をワープ移動できる。配置モンスターを飛び越えたり、ほこらの周辺を固めたりと多様な使い方が可能だ。直接対立相手や配置モンスター、ほこらにワープできる強力なレアカードもある。戦闘支援として使えるモンスターは、先制能力か耐久値を付与。

緑属性　配置後に真価を発揮する！

対立相手にいやがらせを行なう能力が多い緑属性。戦闘支援に兼用できるモンスターも多く、使いやすい属性。写真の【レックスセーバー】は戦闘勝利の度に耐久値がアップしていく。

緑属性のモンスターは、相手の行動を阻害する能力が豊富。手札破壊や、対戦相手の使う戦闘支援カードに制限を加える、などの能力がある。また、レアリティは高めになるが、配置後に厄介な永続効果が発生するモンスターもいる。戦闘支援モンスターは攻撃値、耐久値、先制能力すべてを付与するものがある。相手の手札に緑カードがあるときは気が抜けない。

赤属性　攻守に優れた戦闘のエキスパート

攻撃値、耐久値に優れる赤属性は戦闘に欠かせない。戦闘支援と組み合わせれば勝利はほぼ不動のものに。【ケンタウルスヘル】は緑2マスの追加移動も持っているので何かと役立つ。

赤属性の特徴は高い戦闘能力。攻撃値18の【ケンタウルスヘル】に【サラマンダー】、防御値19の【黒の王】など、最大級の攻撃力&防御力を持つ低レアリティのカードが多く、戦闘では大いに活躍してくれることだろう。戦闘支援モンスターは攻撃値と先制能力を同時に付加する【フェレット】が防御カードとして優秀。移動に関しては、緑、黄属性の追加移動能力を持つものが多い。

戦闘支援&魔法カード

戦闘支援カードと魔法カードには属性という概念は無い。移動には使えないので、すぐに必要な可能性があるもの以外はなるべく手に残さず、使うか捨てるかした方がいい。例えば、ホルダー時であれば侵略用（攻撃力アップなど）の戦闘支援カードはそれほど重要ではない。ただ、他プレイヤーからも手札の種類だけは見えるので、ブラフを張ることは可能だ。

無属性マスと無属性移動

魔法カードと同様のシンボルを持つ無属性マスは、すべての属性移動で通行可能。マップ移動の際は無属性マスを活用し、色マスをいかにムダ無く通過するかが重要だ。手持ちのカードによっては、多少遠回りでも先に進める場合が往々にしてあるので、よく考えよう。三叉路、十字路などマップ上の分岐点となるポイントは、大抵無属性マス。これはほこらも同様だ。

モンスターカード

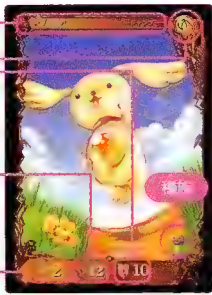
特殊能力　パラメータ

裏面 裏面には特殊能力が書かれているのでしっかり確認。

属性　カード名

耐久値　モンスターのライフを示す数値。戦闘で減少しても、戦闘終了時には全回復する。18以上が信頼できる目安となる値だ。

攻撃値　モンスターの攻撃力。耐久値同様18以上のモンスターなら、戦闘支援（攻撃値+9）でほぼ勝利できる。先制には注意。

移動値　マップ移動に使用した際に移動できるマスの数を示す。特殊能力の追加移動、テレポートも含めて総合的に判断したい。

表面 イラストを中心に、カード下部にはパラメータが印刷されている。

モンスターはデッキの中心的な構成要素となるカードだ。戦闘はもちろんだが、足としての役割が大きいため、デッキの8割程度は入れるようにしたい。始めは戦闘支援モンスターを多めにし、資産が増えてきたら、これに加えて侵略、防衛、移動のうち、二つ以上の目的に使えるモンスターを優先的に選択していこう。

- 黄、青、赤、緑の4色の属性があり、すべてのモンスターカードはいずれかに属する
- 侵略（防衛）、配置、移動の三通りの使い道がある
- 戦闘を行なう場合は攻撃値・耐久値、移動を行なう場合は移動値が関係する

Avaron Dic.　マップ上には4種の色マスがあるため、理由無く使用色を減らすのはあまり得策ではない。しかし、【イカロスウイング】のような魔法カードに加えて、追加移動能力やテレポート、無属性移動を持ったモンスターカードで固めれば、色数の少ないデッキでも十分運用できそうではある。その場合、デッキ&捨て札を操作できる青属性、テレポートの黄属性の2色が有力だ。

全プレイヤー必見!!

カードリスト

コモン・アンコモン編

～ CARD LIST ～

実機で入手可能なコモン、アンコモンカード60種類のデータを完全公開。モンスターカードは攻撃値や耐久値だけでなく、特性の解説もよく読んでおこう。意外な使い道が見付かるかもしれないぞ！

カードの見方

属性／カードのタイプ。色が記入されているものはモンスターカード、魔は魔法カード、戦は戦闘支援カードを指す。

レアリティ／カードの稀少度。CはコモンUCはアンコモン。

名前／カードの正式名称。

種族／モンスターの種族名。

移動値／そのモンスターが移動可能なマス数（基本値）。

攻撃値・耐久値／モンスターの攻撃値と耐久値（基本値）。

発動条件／モンスターに特殊能力がある場合、その能力が発動する条件。移動中や配置後に発動するタイプが多い。

特性／モンスターの場合は特殊能力、戦闘支援や魔法の場合はそのカードの効果を示す。

移動マス数／追加移動可能マスまで含めたモンスターの総移動値（テレポートは除く）。色にも注目。

属性	レアリティ	名前	種族	移動値	攻撃値	耐久値	発動条件	特性	移動マス数
黄	C	ビーバ	珍獣族	2	16	11	[移動中] 発動	基本の移動値に加え、青2マスを移動できる　★[戦闘支援]カードとしても使用可能(先制能力を付加)	
黄	C	アライクパ	珍獣族	3	15	13	[移動中] 発動	基本の移動値に加え、青1マスを移動できる　★[配置後]発動：耐久値に(このターンの移動数)をプラスする	
黄	UC	チャロ	珍獣族	2	14	16	[配置後] 発動	3マスのテレポートを行う	
黄	C	ビッグボウ	巨人族	3	14	17	[配置後] 発動	配置後に使用するモンスターの移動値はテレポートになる	
黄	UC	キャッスルカノン	機械族	2	10	17	[侵略戦闘時]発動	侵略戦闘時、このモンスターの攻撃値と耐久値は入れ換わる	
黄	C	ブラッギス	亜竜族	2	12	16	[移動中] 発動	基本の移動値に加え、青2マスを移動できる　★[戦闘支援]カードとしても使用可能(耐久値+9)	
黄	C	キラーレディー	戦人族	2	16	11	[移動後] 発動	2マスのテレポートを行う	
黄	UC	ジャンプー	珍獣族	2	16	11	[戦闘後] 発動	あなたは次の行動開始時、2マスのテレポートを行う	
黄	C	AI	珍獣族	3	15	12	[移動中] 発動	基本の移動値に加え、赤1マスを移動できる　★[戦闘支援]カードとしても使用可能(先制能力を付加)	
黄	C	ストラグラー	戦人族	2	14	17	[移動中] 発動	基本の移動値に加え、赤2マスを移動できる　★[戦闘時]発動：攻撃値に(このターンの移動数)をプラスする　★※防御戦闘時は、直前ターンの移動数を参照する	
黄	UC	女神	精霊族	3	16	13	[移動中] 発動	無属性移動が行える	
青	C	エンペラー	珍獣族	2	16	9	[移動中] 発動	基本の移動値に加え、赤2マスを移動できる　★[戦闘支援]カードとしても使用可能(攻撃値+9)	
青	UC	シータンク	機械族	3	15	13	[配置後] 発動	[マップ上魔法]カードあるいは[戦闘支援]カード1枚を、捨て山から選び手札に加える	
青	UC	アンチュ	珍獣族	2	8	17	[配置後] 発動	青マス配置後、モンスターカード1枚を、捨て山から選び手札に加える	
青	C	シーミラー	機械族	3	16	11	[配置後] 発動	青マス配置後、選んだ手札1枚を複製する	
青	UC	ファントムゼリー	海洋族	3	14	14	[戦闘敗北時]発動	手札を全て捨て、カード6枚を捨て山から選び手札に加える	
青	C	レッドザガ	海洋族	4	17	13	[移動後] 発動	[マップ上魔法]カード1枚を、デッキからランダムで手札に加える	
青	C	ブルーザガ	海洋族	4	11	16	[移動後] 発動	[戦闘支援]カード1枚を、デッキからランダムで手札に加える	
青	C	セイレーン	邪心族	3	14	17	[移動中] 発動	基本の移動値に加え、黄1マスを移動できる　★[戦闘支援]カードとしても使用可能(耐久値+9)	
青	UC	スカルマン	邪心族	3	15	15	[戦闘開始時]発動	手札を全て捨て、[戦闘支援]カード3枚を、捨て山からランダムで手札に戻す	
青	C	カメポポン	珍獣族	2	10	17	[移動中] 発動	基本の移動値に加え、黄2マスを移動できる★[戦闘開始時]発動：青マスで戦闘を行う場合、対戦相手は[戦闘支援]カード使用不可	
青	C	アーマトード	亜竜族	2	9	15	[移動中] 発動	基本の移動値に加え、緑2マスを移動できる　★[戦闘支援]カードとしても使用可能(耐久値+9)	
赤	C	アサシン	戦人族	3	10	9	[戦闘時] 発動	先制　★攻撃成功時、(対戦モンスターの耐久値)%の確率で相手を即死させる	
赤	C	フェレット	珍獣族	2	12	10	[移動中] 発動	基本の移動値に加え、緑2マスを移動できる　★[戦闘支援]カードとしても使用可能(先制および攻撃値+3)	
赤	UC	バルキリー	精霊族	3	10	16	[戦闘時] 発動	攻撃値に(あなたと対戦相手との最短距離のマス数)×2をプラスする	
赤	UC	アーマジロ	獣族	3	0	18	[戦闘時] 発動	後攻　★受けたダメージを倍にして返す	
赤	UC	黒の王	獣族	3	12	19	[戦闘時] 発動	攻撃成功時、(対戦モンスターの攻撃値)%の確率で相手を即死させる	
赤	C	ケンタウルスヘル	邪心族	2	18	12	[移動中] 発動	基本の移動値に加え、緑2マスを移動できる	
赤	C	スフィンクス	機械族	3	15	14	[戦闘時] 発動	赤マスで戦闘を行う場合、対戦モンスターの攻撃値を1／2にする	
赤	C	キマイラ	邪心族	4	9	9	[戦闘時] 発動	モンスターカードを[戦闘支援]カードとして使用可能　★支援に使ったモンスターの攻撃値および耐久値をこのモンスターにプラスする	
赤	C	ン・キィー	珍獣族	2	15	14	[移動中] 発動	基本の移動値に加え、黄2マスを移動できる　★[戦闘時]発動：赤マスで戦闘を行う場合、攻撃値に6をプラスする	
赤	C	ウォーリアー	戦人族	3	17	12	[移動中] 発動	基本の移動値に加え、黄1マスを移動できる★　[戦闘支援]カードとしても使用可能(攻撃値+9)	
赤	UC	サラマンダー	竜族	2	18	15	[移動中] 発動	無属性移動が行える	
緑	C	パックル	珍獣族	3	16	14	[移動中] 発動	対立相手1人の手札をランダムで1枚破壊する	
緑	C	チャイリン	珍獣族	3	14	16	[戦闘勝利時]発動	戦闘マスの周囲1マスすべてにこのモンスターが増殖する	
緑	UC	ピックル	珍獣族	3	13	16	[戦闘開始時]発動	対戦相手の手札から、赤属性の[戦闘支援]カードを1枚破壊する	
緑	UC	パン	珍獣族	3	13	16	[戦闘開始時]発動	対戦相手の手札から、黄属性の[戦闘支援]カードを1枚破壊する	
緑	UC	ルーン	珍獣族	3	13	16	[戦闘開始時]発動	対戦相手の手札から、青属性の[戦闘支援]カードを1枚破壊する	
緑	C	コングボス	獣族	2	14	14	[移動中] 発動	基本の移動値に加え、黄2マスを移動できる　★[戦闘支援]カードとしても使用可能(攻撃値+9)	
緑	C	レイコーン	獣族	3	13	16	[戦闘時] 発動	対戦モンスターの攻撃値と耐久値を入れ換える	
緑	C	ピノ	珍獣族	2	10	17	[移動中] 発動	基本の移動値に加え、赤2マスを移動できる　★[戦闘開始時]発動：緑マスで戦闘を行う場合、対戦相手は[戦闘支援]カード使用不可	
緑	C	アマゾーネ	戦人族	3	16	10	[移動中] 発動	基本の移動値に加え、青1マスを移動できる★　[戦闘支援]カードとしても使用可能(先制能力を付加)	
緑	UC	カブトス	昆虫族	2	14	15	[移動中] 発動	無属性移動が行える　★[戦闘支援]カードとしても使用可能(耐久値+9)	
緑	C	レックスセーバー	亜竜族	3	17	14	[移動中] 発動	基本の移動値に加え、赤1マスを移動できる　★[戦闘勝利時]発動：耐久値に3をプラスする	
魔	UC	イカロスウイング	マップ上魔法	──	──	──	[マップ上魔法]	この魔法を唱えたターン、あなたのモンスターは無属性移動が行える	
魔	UC	女神の息吹	マップ上魔法	──	──	──	[マップ上魔法]	対象プレイヤーのデッキをゲームが開始されたときの状態に戻す	
魔	C	メイジパラサイト	マップ上魔法	──	──	──	[マップ上魔法]	対立相手1人は次の行動時、無属性移動や無条件移動、テレポートを行えない	
魔	C	魔法反射	マップ上魔法	──	──	──	[手札]発動	対立相手があなたに唱えてきた[マップ上魔法]を反射する	
戦	C	墓場の暗盾	マップ上魔法	──	──	──	[戦闘支援] カード	耐久値に(あなたが配置しているモンスター数)×3をプラスする	
戦	UC	威圧のオーラ	戦闘支援	──	──	──	[戦闘支援] カード	攻撃値に(あなたのデッキ枚数)をプラスする	
戦	UC	フィールドアーマ	戦闘支援	──	──	──	[戦闘支援] カード	耐久値に(このターンの移動数)×3をプラスする　★※防御戦闘時は、直前ターンの移動数を参照する	
戦	C	カードブレイク	戦闘支援	──	──	──	[戦闘支援] カード	戦闘勝利時、対戦相手の捨て山にあるカードをすべて破壊する	
戦	UC	攻撃強化	戦闘支援	──	──	──	[戦闘支援] カード	攻撃値に(あなたの現在の手札枚数)×7をプラスする	
戦	UC	突進	戦闘支援	──	──	──	[戦闘支援] カード	先制　★珍獣族に使用した場合、攻撃値に(このターンの移動数)をプラスする　★※防御戦闘時は、直前ターンの移動数を参照する	
戦	C	悪魔の天秤	戦闘支援	──	──	──	[戦闘支援] カード	あなたの戦闘モンスターの攻撃値と耐久値を入れ換える	
戦	UC	消滅	戦闘支援	──	──	──	[戦闘支援] カード	戦闘開始時、あなたの戦闘モンスターは消滅し、ライフを1失う	
戦	UC	増殖	戦闘支援	──	──	──	[戦闘支援] カード	戦闘勝利時、あなたの戦闘モンスターが周囲1マス全てに増殖する	
戦	C	心眼	戦闘支援	──	──	──	[戦闘支援] カード	先制能力を持った対戦モンスターの攻撃を避ける	
戦	C	弱体化の霧	戦闘支援	──	──	──	[戦闘支援] カード	戦闘マスと対戦モンスターの属性が違う場合、対戦モンスターの攻撃値を1／2にする	
戦	C	目くらまし	戦闘支援	──	──	──	[戦闘支援] カード	対戦モンスターの攻撃値と耐久値を入れ換える	

Aparon Dic

種族の意味は？：各モンスターには種族が設定されているが、これは一体どんな意味があるのだろう？　現在のところ、種族に関係したカードは、珍獣族に使用した場合に効果のある【突進】のみだ。もっとも、設定されているからには、今後登場するカードには種族に影響を及ぼすものが出てくるに違い無い。どんなカードが出てくるのか、今から楽しみだ。

激戦を予感させる未確認兵器、多数出現!

前号で既に新たな敵をいくつか紹介したのだが、ここにきてさらに新しい敵を確認した。その数4体。この新顔を新たな戦場写真と一緒に大きく紹介していくぞ。相手の攻撃を予想しながら、発売をしばし待つべし!

METAL SLUG 5

メタルスラッグ5
■メーカー：プレイモア
■ジャンル：アクションシューティング
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発 売 日：未定
■使用基板：未定

Text：真瑠世

続々と明かされる敵戦力

ストーリーにあった通り、敵の新兵器は正規軍のデータを元に開発されたものと思われる。メタルスラッグに似た兵器は、以前に紹介した巨大なボス、最新鋭の装備がなされたブラックハウンド、そして新たに三機種確認された。いずれもメタルスラッグと同等以上の性能を持ち合わせているのが分かり、先が思いやられる……。また、正規軍のデータには無い、新たな敵が左下のロボット。二足歩行型が今回は多いようなので、その動きと攻撃法を発売後にいち早くチェックしてほしい。

正規軍の機密を流用しつつ、さらに進化した敵兵器も!! その能力は全くの未知数。

レベルアーマーに似た二足歩行タイプの敵ロボット。地上歩行は遅いと思われるが、背中のブーストを使ったジャンプで、一気に間合いを詰めてきそうだ。そして、アームからの攻撃にも注目したい。レーザーやバルカンなどで攻撃してきそうだが、火炎放射やボーリング弾なども撃ってきておかしくない。二本の爪が「パカッ」と開いた後に、どんな攻撃が来るのであろうか？　後は破壊後に搭乗可能か否かもポイント。レベルアーマーのときは、驚異のジャンプ力を使って足場の最上段へ行くことができたが、今回もそういった地形があって、この敵兵器を奪えば登れるかもしれない。

メタルスラッグの車体に、新型の砲塔を付けたような、敵のメタルスラッグ。バルカン砲を装備していないことから、主砲による放物線を描くキャノンがその攻撃と思われるが、徹甲弾装備で正面へ高速の弾を撃ってくるかもしれない。遠距離から様子を見るのが得策かな？

倉庫裏で一つ目に遭遇!!
アームの餌食になるか、否か。

フィオの証言

私、見ちゃったの！ 目の前の怪しい敵さんの後ろに、赤い目をギョロッとさせた赤茶色のマシン。あれってレベルアーマーに似てるけど、腕がスゴク大きくてビックリしちゃったわ～。階段の上からゆっくり前進してきて、心臓バクバクものよ！ でも……歩いてくるだけなのよね～。でっかいけど、こっちの攻撃を当てやすいから実はただのデクかも？ ところで一緒に居たマルコはドコいったのかしら？ あのマシンを無視して進んじゃったのかしら？

前ページの敵兵器に似ているが、特徴的なアームと中央のカメラが大きく違う。特にアームは工事現場で使用されていそうな爪になっていて、見るからに「つかむ」ことがメインのようだ。近接戦闘しかできないようなら、楽な相手かも!?

彼らは感じた……
新兵器の脅威を。

2点の画面写真に写っている敵の兵器。どちらも中型の敵だが、今までになかったタイプである。見慣れないザコ兵士も居て、敵の装備がかなり洗練されていることが分かるはずだ。また、いずれの写真も地形が斜めになっていることに注目。こういう地形は敵の手りゅう弾が強敵になるので、集中して対処していきたい。

「メタスラ1」からおなじみの武装ヘリだが、今までは爆弾やロケット弾だったのに対して、この写真では胴体下部にガトリング砲を装備している。対人戦においてはこれが一番有効なことに、やっと気付いたのかもしれない。いずれにしても、ザコ兵士との混合攻撃は難所になりそうだ。

マルコの証言

俺は、見た！ 「なんだい、また武装ヘリかよ。対策はもう何年も前にできてるから、今さら出てきても楽勝だぜ」と思ってたら、ついにガトリング砲で攻撃してきやがった！ かすっただけで腕が吹っ飛ぶのは知ってるから、正直ビビッたぜ。しかも、ガスマスクを着けた敵も一緒にきやがった。毒ガスなんか充満していないのに、何でマスク着けてるかは疑問だよな。手りゅう弾にガスが仕込まれてるって？ ウソウソ、あれは見慣れた武器だからな。もしかして、俺らが毒ガスを使うとでも思ってるのかねぇ。俺はそこまでワルじゃないぞ!!

上空に忍び寄る青い影
新ガトリング砲の掃射!!

現在の開発状況は？

『メタルスラッグ5』は現在、細部の作り込みと、配置調整など最終段階に向けて急ピッチで進行中です。今回は二足歩行のメタスラやロボット系の敵など、今までとは少し雰囲気の異なる要素も盛り込んでます。シリーズ通してプレイしているユーザーさんだけでなく、新規のユーザーさんにも楽しんでもらえるよう鋭利制作中ですので、ご期待ください！（メタスラ開発一同）

アーケードニュースアナライズ

今月はナムコの『ドラゴンクロニクル』のロケテスト情報を始め、『頭文字D』インターネットランキングで名を轟かす、香港強豪プレイヤー「ビグザム氏」の日本プレイヤーたちとの交流会リポートなど、さまざまな情報をお届けするぞ！　連載コーナーの「ナンジャタウン」や「ジョイポリス」、そして「ゲーセン横町」も充実度UP！　素敵なプレゼント情報も見逃すな！

Event

ストリートファイター15周年イベント開催！

ストリートファイター原画展、秋葉原アソビットシティで大盛況！

http://www.capcom.co.jp/sf15th/

この2003年に家庭用ゲームソフト発売から15周年を迎える『ストリートファイター』。これを記念してのイベント「ストリートファイター原画展 ～闘士達の肖像～」が、6月13日～15日に秋葉原アソビットシティ8Fのイベントスペースにて開催された。

3日間で特ににぎわったのは2日目(14日)開催のイベント、カプコン開発陣のトークショー＆サイン会や、コスプレコンテストが行なわれ、大勢のファンが来場し、大いに盛り上がった。今後、原画展は大阪・名古屋・広島、そして東京で再度開催されるので、今回見逃してしたファンはぜひ足を運んでみよう！

展示された超美麗な原画に大勢のファンが足を止めて魅入っていた。

また、このストリートファイター15周年記念イベントの一環として、『ストリートファイターZERO3』の全国ゲーム大会を催すこととなった。

トークショーは、開発陣の苦労話や裏話で、非常に盛り上がったぞ！

これは有志プレイヤーたちによるゲーム大会「ULTIMATE ZERO Direction」をアルカディア編集部とカプコンが支援し、15周年記念大会として盛り上げていこうというもの。

まだ詳細は未定だが、予定では8月に店舗予選が行なわれ、10月に決勝大会が開催される計画だ。興味のある読者は、次号アルカディア掲載の告知、またはホームページなどを見逃さないようにしよう。

PRESENT!

あきまん氏に直筆サイン入り色紙を1名様分いただきました。詳しい応募方法は、P50のプレゼントコーナーをみてください。

Event

『ドラゴンクロニクル』ロケテスト開始！

7月3日より開始。アルカディア持参の読者には先着順で特別プレゼントも!!

ナムコの竜育成ゲーム『ドラゴンクロニクル』の長期ロケテストが、7月3日から関東で行なわれることが決定した。

ゲーム内容は、カードに自分のドラゴンを登録、ミニゲーム(修練)で技を覚えさせ、他のドラゴンと対決させるというもの。攻撃がヒットすれば、相手のポイント(アクアラ)を奪って自分のものを増やすことができる。最後に一番アクアラの多いドラゴンが勝ち、という明快なシステムだ。右図の攻撃属性を覚えて、戦いに臨もう。

また、アルカディアを持って行くとこのページに受領印が押され、一冊につき一つ特製カードホルダーがもらえるぞ。ほかにも50Pにプレゼントが！

魔法(攻撃)
ガード(防御)
シールド(防御)
魔法はシールド、攻撃はガードにはね返される
打撃(攻撃)
祈り(補助)

画面右下の五つの記号が戦闘時のアイコンだ。「青い巻物」と「赤いつめあと」が攻撃、「黄色の羽」と「白い玉」が防御だ(緑は「回復」など特殊効果)。防御で攻撃をはね返されると、自分がダメージを受けるぞ。また、ドラゴンは攻撃する相手の方向を向くので、だれを攻撃しようとしているかきちんと見極めて行動しよう。

今年の夏はドラゴン育成！

住所：東京都豊島区東池袋1-29-1サントロペビル2F
営業時間　10～25時(年中無休)
(池袋駅東口を出てサンシャイン通り沿いに徒歩10分)

住所：神奈川県横浜市鶴見区元宮2-1-10
営業時間　平日11～24時　土日祝日10～24時(年中無休)
(尻手駅より国道1号線沿い横浜方面に徒歩10分・駐車場あり)

※画面は開発中のものです。また、特製カードホルダープレゼントは、無くなり次第終了となります。

News

ギタドラに海外アーティスト参加!!

現在ゲームセンターでも人気の音楽シミュレーションゲームとして定番の『GUITARFREAKS』シリーズと『drummania』シリーズ。この両作品の次回作に、なんと海外アーティストの楽曲収録が決定！ 参加アーティストは、ドイツでも人気ロックバンド"DONOTS（ドゥノッツ）"。去る6月17日に、ツアーのため日本に来日。そして、ギタドラの両作品をプレイしたぞ。実機プレイは初という彼らだったが、ステージさながらのノリで取材陣を楽しませてくれた。彼らの音楽がどうギタドラに活かされるのか？ これはますます次回作に期待が集まる。

なお、この取材の詳細とギタドラ情報は、次号でもバッチリ掲載。気になるキミは、次号を要チェック！

左から、ドラムのエイク、ヴォーカルのインゴ、ギターのアレックス、ベースのJ.D、ギターのギド。五人はとってもハッピーで仲良しなナイスガイ！ 初めてプレイするとは思えないノリのよさはさすがだ！

News

『頭文字D』史上最速プレイヤーが来日！

二回目の全国大会、「史上最速伝説2」の開催も決定され、今だ衰えない人気を誇る『頭文字D』。インターネットランキングで、並み居る日本勢の強豪を押しのけ、「秋名下り」で全車種1位(!)という偉業を果たしたプレイヤー、ビグザム氏がこの度香港より来日！ 去る6月7日(土)、イミグランデ相模原店で、プレイヤー主催による交流会を兼ねた大会が行なわれた。

ビグザム氏は、その日の優勝者であるナオユキ氏に惜しくも1回戦で敗れてしまったが、その華麗なコーナリングは日本のトップランカーたちも思わず歓声を上げてしまうほど。どちらが勝ってもおかしくない勝負だった。やはり名前が名前だけに実力も「圧倒的」!?

ちなみに、この大会に先駆け、日本のトップランカー数名たちとによる座談会も行なわれた。その様子は次号のアルカディアで詳しくお届けしよう。

写真中央手前がビグザム氏。言葉の壁を越えた和やかな雰囲気が印象的だった。

Event

話題沸騰！「T3」がアトラクションで登場！

http://sega.jp/joypolis/tokyo.html

この夏話題の新作映画「ターミネーター3」がアトラクションとなって7月12日東京ジョイポリスに登場！ レジスタンスの有志となって人類の危機を救え！ ツアーアテンドが一緒に巡るウォークスルーアトラクションはスリルと興奮の連続。映画の世界を体験しよう！ くしくも同じ日7月12日、東京ジョイポリスはオープン7周年を迎える。先着777名のお客様には記念グッズ「ソニック ファスナー・マスコット」をプレゼント。みんな、東京ジョイポリスの誕生日をお祝いに来てね！

また、夏休みに突入する7月は恒例のステージイベント「ホラージャック'03」、海外に生息する昆虫を集めた「カブト・クワガタふれあいの森」など期間限定のイベントも目白押し。ますます目が離せません！

※各イベント・アトラクションの詳細はHPをご参照ください。

PRESENT!
セガ様から10名様にジョイポリスのパスポートをいただきました。詳しい応募方法は、P50の読者プレゼントコーナーをみてください。

Event

アイスを……愛す……

なななななな七七七七七777777……ってことで、東京・池袋ナンジャタウンは七周年デスゴス！

Therefore、6月28日～7月6日まで、「7」にちなんだ物を持ってくると入園無料になるんじゃ!! 関連イベントも盛りだくさんなんだポ～。

そして7月18日(頭髪の日)からは、アイスクリームテーマパーク「アイスクリームシティ」が、ナンジャタウン内にオープンなんじゃ！ 全世界のアイスクリームが池袋に集結っ!! あつあつ揚げパンにひんやりアイスが入った「揚げパンアイス」や、トルコの伸びるアイス「ドンドルマ」など、食神もビックリの品揃えなんじゃ。OH、ギアッチョギアッチョ！

この夏もナンジャで決まり！ どっかのフローズンヨーグルトには負けんぞい。ふぇっふぇっふぇっ。

南国の雰囲気の中、世界中のアイスを愛そう。

PRESENT!
ナムコ様から10名様にナムコナンジャタウンのパスポートをいただきました。詳しい応募方法は、P50の読者プレゼントコーナーをみてください。

Event

『式神Ⅱ』スコトラ、まだまだ開催中!!

http://www.alfasystem.net

初心者からマニアまで楽しめると好評の『式神の城Ⅱ』。この作品で、アルファ・システム＆アルカディア共催のスコアトライアルが開催中ということをご存じだろうか。

申請方法は簡単。プレイ後に表示されるパスワードをメモし、左の申請用紙をアルカディアあてに送るか、上記サイト（携帯電話でも利用可能）で登録すればOK。

7～8月の05日が中間締め切り、9月5日が最終締め切りとなっており、下に挙げたようにさまざまな賞＆プレゼントを用意している。とりあえず参加してみるが吉だ。

式神マスター 『式神の城Ⅱ』オリジナルグッズ
最終締め切り時に、各部門でトップスコアを獲得したプレイヤーに授与。一人用の7キャラ×式神2種＋二人用で、計15部門です。賞品はスコトラ用の特製グッズを予定！

アルファ・システム特別賞 開発スタッフ描き下ろし色紙
各締め切り時に、開発スタッフが3名を選出。希望キャラのイラスト色紙をプレゼント。郵送申請と一緒に『式神の城Ⅱ』関連の作品（何でもOK）を送ってくれた人が対象です。

500,000,000Pts.賞 『式神の城Ⅱ』QUOカード
各締め切り時に、より5億Pts.に近いスコアを出したプレイヤー5名に授与。キャラや式神は問いません。5億Pts.ちょうどのプレイヤーが多数の場合は抽選となります。

抽選プレゼント 各種『式神の城Ⅱ』グッズ
各締め切り時に、全申請者を対象として、抽選で『式神の城Ⅱ』グッズをプレゼント。内容はインストカードセット5名様、スコトラ告知ポスター5名様、QUOカード2名様です。

※左の申請用紙は141%（B5→B4）に拡大コピーしてご使用ください

ARCADIA&AlfaSystem合同企画
式神の城Ⅱスコアトライアル **申請用紙**

パスワード ※1Pプレイは20文字目まで、2P同時プレイは25文字目まで記入して下さい

スコアネーム

スコアを出したゲームセンター （ 都道府県）

フリガナ		年齢	性別	血液型
氏名		才	男・女	
生年月日	19 年 月 日	電話番号		
住所	〒 - 都道府県 市区郡			
Eメールアドレス				

コメント

特別賞希望キャラ（ ）

「THE シューティング ゲーセン横丁」

新機種505系にも続々対応！　注目の新アプリ

新要素満載で『大往生』後編登場！

iモード版に先月登場した『怒首領蜂　大往生』アプリの後編が早くも登場！　最新機種505iにもバッチリ対応しており、505iでなら前編・後編をつなげて一本のアプリのように遊べるぞ。

また、今回の『大往生』アプリには、従来のものとは違い後編→前編と逆の順序で遊べるオマケ要素がある。この順序で遊んだ時、最後に広がる信じられない光景……君自身の目でぜひ確かめてくれ！

さらに「ゲー横」では、PS2版『大往生』のスコアランキング登録（非会員でも無料利用可能）も継続して行なわれている。早くも今世紀最凶の名を欲しいままにするこの怪物ゲームを制するのは一体だれか!?

道中、ボスともにアーケード版にまったく劣らない激しい攻撃を浴びせかけてくる。相応の覚悟で立ち向かえ！

前編と続けて遊んでみれば、この後編の激しさは痛いほど分かるはず。残ボム必須!?

新要素、順番逆転プレイでのみ現れる謎の敵……緋蜂をも凌駕する、アプリ史上最強の絶対存在がついに君臨する!?

現役最新作『ケツイ』が早くもアプリ化!?

iモード版に、今なおゲーセンで絶賛稼働中の最新作『ケツイ　～絆地獄たち～』が、7月中旬アプリ化して登場するぞ！

裏2周目の攻略にいまだ全国のシューターが悪夢を見せられている大作のアプリ化ということで、歯応え十分の出来であることはまず間違いないだろう。

選択可能機体も、アーケード版と変わらず2種類の模様。やはり安定はワイドショット？

倍率チップを吸い寄せる独特の爽快感が、アプリでも完全再現されているのか!?

Jフォン版『エスプレイド』TA大会結果発表

iモード版より一足先、5／5に終了したJスカイ版TA大会の上位三名をここに紹介！　iモード版も本日終了、謎の参戦者アルカデ仮面の運命はいかに!?

1位 うお　3129565点

念願の一位でとても嬉しいです。まだまだスコアが伸びるようなので、さらに精進いたします。

2位 ガラムの　3110680点

まさか自分がベスト3に入るとは夢にも思っていなかったので感動です。とりあえず友達に自慢します！

3位 あやめっち　2924495点

上のお二人とかなり点差がついたのでちょっと悔しいです。次回があればまた頑張ろうと思います。

Jフォンも、ネット&本誌との連動も絶好調！

Jスカイ版では6／18に『エスプレイド』待ち受けアプリと『忍者くん』（5X系筐体用は7／1に配信）が登場する。また、7／16には人気アプリ『大往生』前編が登場するので、お楽しみに！

ネットと「ゲー横」の連動による『怒首領蜂大往生／ケツイ』のサントラCD販売も大好評のうちに終了し、実用性がさらに広がった「ゲーセン横丁」。本誌連動・ケイブ社質問コーナーへの投稿も「ゲー横」へのメールや本誌アンケート自由欄で継続募集中だ！

てあたりしだいゲームリスト

06月17日時点

タイトル	メーカー	ジャンル
●2003年6月発売予定のタイトル		
F-ZERO AX	[illegible]	レース
[illegible]	コナミ／コナミマーケティング	[illegible]
兎 -野性の闘牌- 山城麻雀編（下旬予定）	[illegible]／タイトー	麻雀
[illegible]	サミー	アクション
●2003年7月発売予定のタイトル		
[illegible]	[illegible]	[illegible]
アヴァロンの鍵	ヒットメーカー／セガ	ボードゲーム
SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS	プレイモア	対戦格闘
DOLPHINBLUE	サミー	アクションシューティング
[illegible]	[illegible]	[illegible]
●2003年8月以降発売予定のタイトル（未定含む）		
[illegible]	カプコン	対戦格闘
pop'nmusic10（8月予定）	コナミ／コナミマーケティング	音楽ゲーム
[illegible]	コナミ／コナミマーケティング	音楽ゲーム
drummania 9thMIX（8月予定）	コナミ／コナミマーケティング	音楽ゲーム
TOKYO COP SPECIAL POLICE REINFORCEMENT（[illegible]）	ナムコ／[illegible]	カーチェイス
激闘プロ野球 水島新司オールスターズVSプロ野球（今秋予定）	ワウエンターテイメント／セガ	アクション野球
[illegible]	サミー	[illegible]
Maximum Speed（2003年予定）	サミー	レース
[illegible]	サミー	[illegible]
とれとれ！寿司（2003年予定）	サミー	パズル
[illegible]	[illegible]	[illegible]
WORLD CLUB Champion Football SERIE A 2002-2003（未定）	ヒットメーカー／セガ	スポーツゲーム
[illegible]	[illegible]	[illegible]
Damu Deva（未定）	アークシステムワークス	シューティング
[illegible]	ナムコ	[illegible]
（仮称）アイドルゲーム（未定）	ナムコ	育成
[illegible]	コナミ／コナミマーケティング	[illegible]
r.p.m.RED Tuned Car Championship（未定）	コナミ／コナミマーケティング	ドライブ
[illegible]	コナミ／コナミマーケティング	[illegible]
METALSLUG5（未定）	プレイモア	アクションシューティング
[illegible]	サクセス／タイトー	[illegible]

ARCADIA DATA BASE
アルカディア データベース

ビデオゲームランキング

Pick Up! 6位 GUILTY GEAR XX THE MIDNIGHT CARNIVAL #RELOAD

『GUILTY GEAR XX #RELOAD』が初登場第2位。PS2版『GGXX』で登場したキャラであるロボカイを加え、対戦バランスなどの修正が施されている。Ver.UP版のリリースも手伝って、来月は首位奪還なるか期待したい。

メーカー　アークシステムワークス／サミー
ポイント　161.7

順位	タイトル<メーカー>	ポイント
1	Virtua Fighter4 Evolution Ver.B<SEGA-AM2／セガ>	166.8
2	GUILTY GEAR XX THE MIDNIGHT CARNIVAL #RELOAD<アークシステムワークス／サミー>	161.7
3	THE KING OF FIGHTERS 2002<イオリス／プレイモア・サンアミューズメント>	141.4
4	VIRTUA STRIKER 2002<アミューズメントヴィジョン／セガ>	136.3
5	青春クイズ カラフルハイスクール<ナムコ>	121.1
6	式神の城Ⅱ<アルファ・システム／タイトー>	116.0
6	TETRiS THE GRAND MASTER2 THE ABSOLUTE PLUS<アリカ／彩京>	116.0
8	Power Smash 2<ヒットメーカー／セガ>	100.8
9	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX<発売元：バンプレスト／開発・販売元：カプコン>	85.5
10	上海 万里の長城<サンソフト・サクセス／テクモ>	83.0
11	天地を喰らうⅡ<カプコン>	77.9
12	熱チュー！プロ野球2002<ナムコ>	75.4
12	WORLD SOCCER Winning Eleven Arcade Game Style<コナミ／コナミマーケティング>	75.4
14	BORDER DOWN<グレフ／セガ>	72.8
15	E雀ハイスクール<ビデオシステム>	72.8
16	スーパーストリートファイターⅡX<カプコン>	67.8
16	MR.DRILLER GREAT<ナムコ>	67.8
18	スーパー上海 ドラゴンズアイ<ホットビィ／タイトー>	65.2
19	新スーパーリアルマージャンシリーズ Hi☆Paiパラダイス<アルゼ>	62.7
19	ホットギミックインテグラル<彩京>	62.7

※ランキング中のタイトルが赤いものは今年の作品でランキング初登場のタイトル。

ビデオゲームランキング（コックピット・アップライト）

Pick Up! 3位 TIME CRISIS 3

超ロングヒット作『タイムクライシス2』から6年、続編『タイムクライシス3』がついにランク入り。「武器チェンジシステム」など新要素が入り、より遊び方が広がった。増産の情報もあり、今後のランクアップが期待される。

メーカー　ナムコ
ポイント　139.5

順位	タイトル<メーカー>	ポイント
1	麻雀格闘倶楽部2 日本プロ麻雀連盟Ver.<コナミ／コナミマーケティング>	150.9
2	drummania8thMIX<コナミ／コナミマーケティング>	149.7
3	TIME CRISIS 3<ナムコ>	139.5
4	頭文字D Arcade Stage Ver.2<セガ・ロッソ／セガ>	137.0
4	太鼓の達人4<ナムコ>	137.0
6	pop'n music 9<コナミ／コナミマーケティング>	121.6
6	WORLD CLUB Champion Football SERIE A 2001-2002	121.6
8	セガ四人打ち麻雀MJ<SEGA-AM2／セガ>	119.1
9	BATTLE GEAR 3<タイトー>	98.6
10	WORLD COMBAT<コナミ／コナミマーケティング>	96.0
11	CYBER TROOPERS VIRTUAL-ON "FORCE"	80.7
12	VIRTUA COP 3<SEGA-AM2／セガ>	70.5
12	THE HOUSE OF THE DEAD Ⅲ<ワウ エンターテイメント／セガ>	70.5
14	GUITAR FREAKS 9thMIX<コナミ／コナミマーケティング>	65.3
15	スリルドライブ2<コナミ／コナミマーケティング>	65.3
16	beatmaniaⅡDX 8th style<コナミ／コナミマーケティング>	62.8
17	VIRTUA COP 2<SEGA-AM2／セガ>	62.8
18	TIME CRISIS 2<ナムコ>	60.2
19	DDR EXTREME<コナミ／コナミマーケティング>	57.7
19	BATTLE GEAR 2<タイトー>	57.7

※ランキング中のタイトルが赤いものは今年の作品でランキング初登場のタイトル。

協力店舗一覧

店舗名	住所	電話
アドアーズ渋谷店	東京都渋谷区宇田川町13-11 KN渋谷1ビル1～4F	☎03-3496-5856
アドアーズ八王子店	東京都八王子市東町11-3 センチュリーステーションビルB1～4F	☎0426-48-1288
アドアーズ町田店	東京都町田市原町田6-21-25 大正堂第2ビル1～4F	☎042-724-1477
アドアーズ ミラノ店	東京都新宿区歌舞伎町1-29-1 新宿TOKYU MILANO1～3F	☎03-3200-0884
アミューズメントランド スペースV1可部店	広島県広島市安佐北区可部南3-1-8	☎082-814-6116
アミューズメントランド スペースV1廿日市	広島県廿日市市本町4-23	☎0829-34-3311
大久保アルファステーション	東京都新宿区百人町2-17-2 アルファビル	☎03-5330-8595
釧路スガイ・ゲームプルプル	北海道釧路市北大通6-1-2-2	☎0154-22-8670
ゲームファンタジア サンシャイン店	東京都豊島区東池袋1-14-4 シネマサンシャイン1～3F	☎03-3971-9601
ゲームプラザキューティ	大阪府大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル1F	☎06-6357-6677
ゲームプラザ白山	熊本県熊本市九品寺5-15-7	☎096-362-2711
新宿スポーツランド中央口店	東京都新宿区新宿3-26-2 中央口三平センタービル内	☎03-3352-1637
スガイ24	札幌市北区北23条西4丁目2-39	☎011-757-8540
チャレンジャー追手門店	大阪府茨木市西安威1-5-21	☎072-643-4444
天神GIGO	福岡県福岡市中央区天神2-7-6	☎092-724-5971
トライアミューズメントタワー	東京都千代田区外神田4-3-10 中村ビル	☎03-5295-2345
ハイテクランドセガBREEZE	神奈川県横浜市西区南幸2-13-9	☎045-313-6435
プレイシティキャロット巣鴨店	東京都豊島区巣鴨1-15-1 ミヤタビルB1・B2	☎03-3943-6735
ミルカトル加納店	和歌山県和歌山市加納319-1	☎073-476-3033

読者が感じた「アーケードゲーム化してほしい作品」

今月の読者投票によるランキングは、「アーケードゲーム化してほしい作品」。いわば版権モノなのだが、一昔前はどこか低品質的なレッテルが貼られやすい分野だった。しかし近年、ハードスペックも上がり、ゲームの表現力が増したことによって、高クオリティの版権モノ作品が登場してきている。そうした流れを受け、ゲーム化してほしい版権作品を募ってみた。

第1位は、時世的な部分からか「マトリックス」シリーズだ。確かに、映画を始め、DVDでリリースされたアニメ、また家庭用3機種同時発売というゲームもあることから、アーケードゲームがあってもいいだろう。でも、どういった内容のゲームになるのかが気になるところ。

第2位は『ドラゴンボール』。今や日本を代表するマンガ・アニメとして海外でも大ヒット中。日本ではすでに古典の部類に入るかもしれない作品だが、アーケードは海外市場も重要。そういう意味ではイケそうなタイトル。また対戦格闘ゲーム系という分かりやすさもあり、期待したいところ。

第3位は『機動戦士ガンダムSEED』。5位にも『同Z』が控えており、人気の高さがうかがえる。驚くのは第4位の『聖闘士星矢』。もはや20年近くも前の作品だが、読者の中で現役で読んだ人がどれだけいるのだろう。そのテーマ性・キャラクターの人気など、不朽の名作といったところか。

以下、詳しくは右表を見ていただきたい。すでに家庭用ゲームでリリースされている作品も多いが、アーケードならではの魅力を追及できそうな作品が羅列されていることも確かだ。

コレを読んでいるゲームメーカーの方々も、この結果を参考にゲームを作っていただけたらと思います。

■アーケードゲーム化してほしい作品

順位	タイトル（初出）	ポイント
1	マトリックスシリーズ（映画）	143.8
2	ドラゴンボール（漫画）	136.5
3	機動戦士ガンダムSEED（アニメ）	129.2
4	聖闘士星矢（漫画）	125.5
5	機動戦士Zガンダム（アニメ）	121.9
6	ジョジョの奇妙な冒険シリーズ（漫画）	118.2
6	NARUTO（漫画）	118.2
6	新世紀エヴァンゲリオン（アニメ）	118.2
6	グラップラー刃牙／バキ（漫画）	118.2
10	ワンピース（漫画）	114.6
10	魁！男塾（漫画）	114.6
10	天上天下（漫画）	114.6
10	オーバーレブ！（漫画）	114.6
14	キャプテン翼（漫画）	110.9
14	スクライド（漫画・アニメ）	110.9
14	トライガン／同マキシマム（漫画）	110.9
14	ブラックキャット（漫画）	110.9
14	るろうに剣心（漫画）	110.9
14	火山高（映画）	110.9
14	三國志／三國志演義（歴史／小説）	110.9

今回の取材地
東京・埼玉
「埼京線沿線」

ゲームセンターマップ

東京都北区および戸田市を中心に埼京線沿線8店舗をご紹介。混雑っぷりばかりが有名な埼京線。満員電車の疲れを途中下車プレイで癒すのもたまにいいものですよ。

※記事中のデータは、取材を行なった5月下旬の内容によるものです。

料金設定がありがたい

赤羽ニューオリンピア

●東京都北区赤羽2-10-5
☎03-3598-0205
●営業時間：10:00 ～ 24:00
（2F：10:00 ～ 23:20）

赤羽駅の東口にあるアーケード内にあるお店。ビデオゲームは1プレイALL50円と赤羽最安値を誇る。お客さんの目線に立ったサービスを行なっており、メンテナンスには常に気を配っているとのこと。

スタッフより

1Fにはプライズ機が充実。たくさんのお客さまに楽しんでいただけるように景品も多数そろえております。2Fはビデオゲームコーナーとなっており、新旧作問わず50円でプレイすることができます。みなさんのご来店をお待ちしております。

人気ゲームランキング

1st	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2002
2nd	ギルティギア イグゼクス #RELOAD
3rd	ドラムマニア8thMIX
4th	頭文字D Arcade Stage Ver.2
5th	UFOキャッチャー

強者が集まる時間
15:00 ～ 23:00

赤羽の音ゲーマーが集う

ゲーム平安

●東京都北区赤羽2-9-2
☎03-3901-0055
●営業時間：10:00 ～ 23:50

赤羽駅東口に伸びるアーケード街のど真ん中にあるお店。入ってすぐに並んでいる音楽ゲームには、常にお客さんが付いており、公式ランキングで上位に入る強者も来店するとか。

スタッフより

当店は音楽ゲームはもちろんのこと、新作ゲームからレトロゲームまで幅広いラインナップで取りそろえております！　全タイトル1プレイ50円のレトロゲームコーナーは特にオススメです!!　ぜひ一度ご来店ください。

人気ゲームランキング

1st	スターホース2002
2nd	ギターフリークス9thMIX
3rd	ビートマニアⅡDX 8th style
4th	バーチャストライカー2002
5th	ドラムマニア8thMIX

強者が集まる時間
16:00 ～ 22:00

毎週末にゲーム大会を開催

ゲームスポットスカイテック

●東京都北区赤羽1-5-3 新丸久ビル2F
☎03-3902-8155
●営業時間：月～木・日 10:00 ～ 22:50 金土 10:00 ～ 23:50

メダルに会員特典を付けるなど、常連のお客さんをとても大切にしてくれる。また、毎週のようにゲーム大会を開催しており、お客さん同士のコミュニケーションも積極的に推し進めている。

スタッフより

当店では、メダル会員システムが大変お得になっております。また、お友達の居ない方や寂しがり屋の方はぜひ当店までお越しくださいませ！　インストラクターが暖かくお客さまのプレイを見守ります。毎週末は格闘ゲームイベントも開催!!

人気ゲームランキング

1st	ファイナルロマンス2
2nd	スターホース2002
3rd	ビートマニアⅡDX 8th style
4th	ポップンミュージック9
5th	スーパーストリートファイターⅡX

強者が集まる時間
16:00 ～ 19:00

赤羽駅徒歩0分

AGスクエア赤羽店

●東京都北区赤羽1-1-1
アルカード赤羽内
☎03-5249-4836
●営業時間：10:00 ～ 24:00

赤羽駅構内に店舗があるためか近郊からもゲーマーが集まる。明るい雰囲気を持つ店内はメダルゲームとプライズ機が中心に賑わっている。その中でも『スターホース2002』と『UFOキャッチャー7』は大好評だ。

スタッフより

話題の『VF4EVO』『頭文字D』など赤羽中の強豪が集まる店です。『スターホース2002』『お祈り大明神』と内容充実、プライズも強力ラインナップ、明るい店長の下スタッフが生き生きと働くお店なので、ぜひ足をお運び下さいませ。

人気ゲームランキング

1st	スターホース2002
2nd	セガ四人打ち麻雀MJ
3rd	UFOキャッチャー7
4th	タイムクライシス3
5th	バーチャファイター4 エボリューション

強者が集まる時間
15:00 ～ 23:00

http://www.agsquare.com/akabane/index.htm

自分にとって埼京線で思い入れのある土地というと十条ですね。自分、十条にある「GOO」というゲーセンで5年もバイトしてたんですが、就職したためバイトを辞めてその数ヵ月後にお店は無くなってしまうとは思いもよりませんでした。ゲーセン稼業が厳しいというのは聞いていたんですが、まさか身近でこういう話を聞くとは……。（DOI-2）

アイコン情報　格 格闘ゲームが盛んな店　音 音楽ゲームが盛んな店　シュ シューターが集まる店　メ メダルゲームが多い店　安 全般的に料金設定が安い店　レ レトロゲームが充実している店　連 連射装置などのサービスのある店　A アルカディアクーポン加盟店

広い店内にあらゆるゲームが揃う

HAP'1 北戸田 ゲームcitta

●埼玉県さいたま市南区辻8-24-10 ホップワンスクウェア内
☎048-837-8021
●営業時間：10:00 ～ 23:45

北戸田駅近くにある総合アミューズメント施設の一角を担うお店。広い店内にはビデオ・メダルを問わず豊富なラインアップのゲームがそろっている。『アヴァロンの鍵』や『ドラゴントレジャー』といった夏の新作ラッシュにも迅速に対応するとのこと。

●スタッフより

アーケードコーナーはすべて1プレイ100円。メダルコーナーにおいては、多数のマシーンをそろえております。プライズコーナーのトトロ、THE DOGの装飾はインパクト抜群なので、ぜひ一度ご覧ください。

『UFOキャッチャー』に施されたディスプレィは店長自慢の会心作。景品も充実のラインナップを取りそろえている。

埼京線沿線で『バーチャロンフォース』が6台稼動しているのはここだけ。

人気ゲームランキング	
1st	バーチャファイター4 エボリューション
2nd	バーチャロンフォース
3rd	UFOキャッチャー7
4th	スターホース2002
5th	ドラムマニア8thMIX

強者が集まる時間
17:00 ～ 22:00

十条のゲーマー御用達

アミューズランド モナコ十条店

●東京都北区上十条 2-30-8
☎03-3909-8113
●営業時間：10:00 ～ 24:00

十条銀座アーケード内にあり、天気が悪くても気軽に訪れることができる。昼下がりから夕方にかけては学生客が中心、夜には常連が格闘ゲームで盛り上がる。1Fには大型筐体及び最新ビデオゲーム、2Fがメダルゲーム、3Fがレトロゲームおよび『WCCF』のフロアになっている。

●スタッフより

駅、大学に近いので連日学校帰りの学生さんをメインに各ゲームが盛り上がっております。2Fメダルコーナーでは週末イベントを開催中!!『MJ』『麻雀格闘倶楽部』も大好評！　ぜひ一度ご来店ください。

1Fのビデオゲームフロアには人気の『VF4EVO』をはじめ最新のゲームがズラリと並ぶ。

メダルゲームコーナーにある12席の『スターホース2002』は常に満席だ。

人気ゲームランキング	
1st	麻雀格闘倶楽部2
2nd	WCCF
3rd	バーチャファイター4 エボリューション
4th	スターホース2002
5th	バーチャコップ3

強者が集まる時間
17:00 ～ 24:00

プライズのラインナップは埼玉一

リリパピタ東京ガリバー戸田店

●埼玉県戸田市美女木8-2-6
☎048-422-7031
●営業時間：11:00 ～ 24:00

交通の要衝である美女木交差点付近に位置しているお店。もちろん駐車場も完備している。店内はだれでも気軽に入店することができる明るい雰囲気を演出している。バンプレスト直営店ということもあって、プライズの種類・量は圧倒的。常に最新のものを入荷している。

●スタッフより

プライズ機が充実、キャラクターものから雑貨まで100種類以上の品ぞろえには自信あり。また『WCCF』『MJ』『頭文字D』は入荷以来、大人気となっております。ほかにもキャラクターイベントも行ない、子供から大人まで楽しめるお店です。

2Fは『WCCF』のコーナーになっているお客さん同士のコミュニケーションが盛んでカードのトレーディングにも積極的だ。

1Fの半分以上をプライズ機が占め、ありとあらゆる景品がそろう。

人気ゲームランキング	
1st	UFOキャッチャー7
2nd	WCCF
3rd	セガ四人打ち麻雀MJ
4th	バーチャコップ3
5th	式神の城II

強者が集まる時間
20:00 ～ 23:00

メダルゲームの品ぞろえが自慢

ゲームシティ戸田店

●埼玉県戸田市笹目3-21-9
☎048-422-6020
●営業時間：10:00 ～ 23:50

埼玉を南北に走る新大宮バイパス沿いに位置するお店。もちろん車でのアクセスにもばっちり対応！　メダルゲームに力を入れているお店だが、ビデオゲームも対戦格闘を中心に盛り上がっている。車で来店するお客さんが多いため、夜遅くまで客足が絶えることはない。

●スタッフより

『麻雀格闘倶楽部2』『MJ』など麻雀ゲームが充実しています。音楽ゲームも最新バージョンが好評稼動中です。『VF4EVO』も盛り上がっています。フロアの半分以上を占めるメダルコーナーも大人の遊戯場を演出。ゆったりと楽しめます。

格闘ゲームを中心とした常連のほかにも、プライズとメダルを中心に、幅広いお客さんを受け入れることができる。

赤くライトアップされた店内は、アダルトな雰囲気を漂わす。

人気ゲームランキング	
1st	バーチャファイター4 エボリューション
2nd	麻雀格闘倶楽部2
3rd	セガ四人打ち麻雀MJ
4th	頭文字D Arcade Stage Ver.2
5th	ドラムマニア8thMIX

強者が集まる時間
19:00 ～ 21:00

塚　どもー、今回から担当することになりました塚原です。第一回目の取材は台風崩れの低気圧が直撃、雨と風が強くて大変でした。ゲーセンはごぶさたとはいえ、元々はバチャ漢、これを機会にちょこっと復活してみたものの、ブランクもあってボコボコ……。とりあえず最初は自己紹介ということで、今後よろしくお願いいたします。(塚原)

株式会社プレイモア
取締役 開発部長

藤本 勝則

ふじもと・かつのり

生年月日：昭和36年4月17日
出 身 地：兵庫県
学　　歴：大阪産業大学交通機械工学科中退
職　　歴：FA系SE
趣　　味：海釣り、ドライブ

に挑戦していきます

——SNK時代に登場した人気シリーズ「餓狼伝説」「龍虎の拳」「サムライスピリッツ」などは復活するのか!? といったことを、SNK時代からのファンは特に気になっていると思います。

これら過去のタイトルの続編などは、発売される見込みがあるのでしょうか？

藤本　ユーザーからの声が大きければ、可能性は十分にあると思います。ただし、それらの発売時期やタイトル、どのグループで制作するのかなど、具体的なことは明かせませんが、期待していてください！

——最後にプレイヤーへ一言。

藤本　ユーザーから見れば「旧SNK」から「プレイモア」に会社は変わっても、総合アミューズメント企業を目指していることに変わりはありません。アーケードゲームやゲームセンター、家庭用ゲーム機だけではなく、パチンコ・パチスロ機にも登場する「プレイモア」のキャラクターや世界観を楽しんでください。

グループ全体で、SNKの時代にできなかったことにチャレンジしていきますので、いろいろな御意見や御感想などをお聞かせください。よろしくお願いします！

（敬称略／2003年6月江坂にて）

SNKWORLD

少しでもファンの方々にプレイモアを知ってもらいたい、ファンとの交流の場を持つ事で、今後の企画にも役立てたいという思いから、この「SNKWORLD」というコミュニティサイトが始まった。

ここに入室するには会員登録が必要だが、もちろん会費などはいっさいかからない無料となっている。すでに現在は稼働中だが、オープン初日はSNKとプレイモアの情報に飢えていた（？）ファンが殺到し、一時はサーバーが落ちかけるほどの盛況を見せたほど、ユーザーが参加している。

現在稼働中の具体的なコンテンツは、イラスト投稿や[illegible]の提供、関連グッズや雑誌の紹介、開発者のコメントなどなど。

これだけにとどまらず、今後も続々と新規コンテンツを追加していくとのことなので、どんどん参加して盛り上げていってみてはどうだろう？

もしかしたら、キミの発言から新しいゲームやグッズが発売されてしまうかもしれないぞ！？

http://www.snkworld.com/

第三十回

株式会社プレイモア

今春発売された豪血寺一族の続編『闘婚～マチュリメレー～』や『レイジ オブ ザ ドラゴンズ』を開発した「ノイズファクトリー」や、6月上旬に社名をサンアミューズメントから「SNKネオジオ」と変更したグループ会社を有する会社が今回インタビューしている「プレイモア」だ。
SNKの再建断念というショッキングなニュースの中、突如希望の光として登場した「プレイモア」。この謎多きメーカーについて、今回はその謎の片鱗を解き明かしていきたいと思う。

SNK時代にできなかった事

——まずここで改めて「プレイモア」という会社が、どのような特徴のある会社であるかを教えてください。

また、各グループ会社との関係と、それぞれがどういった役回りであるのかもお願いします。

藤本　「プレイモア」は、SNKの知的財産権を管理・保有している会社で、開発・販売を行なうグループ会社を傘下に持つ、総合アミューズメントメーカーとして存在しており、グループ会社それぞれの役割は、簡単にまとめると次のような形になります。

まず、「サンアミューズメント」ですが、先日「SNKネオジオ」という名前に社名変更しました。この名前が指し示すように、一部のSNKブランドのゲーム開発と、プレイモア商品の販売窓口、ゲームセンターのネオジオランドを運営する会社です。

次に、「ノイズファクトリー」は、プレイモアのブランドで商品（ゲーム）開発を行なう会社です。主にこの二社を中心に、プレイモアブランド（旧SNKブランド）のアーケードゲーム並びに家庭用ゲームの開発は行なわれていきます。

そのほか海外のグループ会社は、「SNKネオジオUSA」が全米におけるアーケードゲームの販売窓口となり、「SNKネオジオUSACONSUMER」が全米におけるコンシューマソフトの販売窓口として機能します。

「SNKネオジオ香港」と「SNKネオジオ韓国」は、日本を除くアジア圏でのキャラクターライセンス代行を行ないます。特にアジア圏は、違法コピーソフトや無断でのキャラクター使用が氾濫しがちなので、それらを監視・管理するためでもあります。

——アーケード業界の現状を、どう捉えていますか？　また、これからメーカーはどのようになっていくとお考えですか？

藤本　家庭用ゲーム機がネットワークをメインに開発が行なわれているように、アーケード業界も同じ事がいえると思います。ただ、ゲームセンターはコインオペレーションなので、家庭用ゲームとは違ったゲーム性が求められると思います。

そういった点をメーカーは追求していく必要があるのではないでしょうか。

——確かに近年、ネットワーク対応型ゲームの発売が旺盛ですが、このようなシステムを使用したタイトルのリリース予定はあるのですか？

藤本　構想はありますが、具体的には進行しておりません。ネットワーク対応ゲームを社内だけで開発するのは大変な事で、現在の当社の規模では難しいのが現状です。

——他社製基板を使用した、アーケードタイトルの開発予定はあるのでしょうか？

藤本　当社にはMVSがありますので、今のところは他社製基板でのゲーム開発は考えておりません。

また、現代段階ではまだまだ2Dゲームの市場性があると捉えていますので、「プレイモア」は2Dゲームを主体に開発しておりますので、3Dを中心としたハイスペックの基板は必要ないと考えています。

——では、SNKのブランドを継承していくという事の一つとして、「第二のネオジオ」のようなシステムボードなどを開発していく予定はあるのでしょうか？

藤本　実は社内でも「ネオジオ2」を作りたいという声は聞こえていますが、まだ具体的に動いているわけではありません。

現状のハードでは、新しいメディアやネットワークを使用したゲーム開発は難しいと思います。先のネットワークにしても、新しいシステムボードにしても、それらを対応させるための変更はコストアップに繋がり、MVSの売りの「低コスト」が維持できなくなりますしね。

現在の市場の動向や、ユーザーの声などから判断して今後の展開を決めたいと思っていますが、その時の決め手は、やはり安価でユーザーの期待に添える物を作っていこうと考えています。

ARCADIA PRESENT アルカディア読者プレゼント

締め切り
2003年7月25日（水）
当日消印有効

本誌備え付けのアンケート用紙に必要事項を記入の上、希望するプレゼントのナンバーを書いて奮ってご応募ください。同一のプレゼントに応募者が多数いた場合は抽選の上当選者を決めさせていただきます。なお、当選者の発表は発送をもって換えさえていただきます。※商品の発送は、締め切りから1～2カ月かかることがありますのでご了承ください。

セガ様ご提供

セガ様から新世紀エヴァンゲリオンのボトルキャップフィギュアを3名様、頭文字Dのタイニビッツジョイプレイセットを3名様、そしてジョイポリスパスポートを5組10名様にプレゼント!!

2 新世紀エヴァンゲリオン ボトルキャップフィギュアVol.2

4 頭文字D タイニビッツジョイプレイセット

3 ジョイポリスパスポート

ティームエンターテイメント&編集部提供

ギルティのドラマに出演した声優さんのサインが入っている「GGXX」のムックを3名様にプレゼント!

1 サイン入り「ギルティギアXX」ムック

10 機動戦士ガンダSEED フィギュアミュージアム

12 機動戦士ガンダム ウェザリング&ライトフィギュア 赤い彗星編

11 CAPCOM カプコンガールズDXフィギュア

バンプレスト様ご提供

バンプレスト様から、ガンダムSEEDのフィギュアを2名様に、カプコンガールズのDXフィギュアを3名様、そしてガンダム ウェザリング&ライトフィギュア 赤い彗星編を3名様にプレゼントします！ 奮ってご応募ください。

9 あきまんさんサイン入り色紙

カプコン様ご提供

ストリートファイター15周年記念イベントでいただいたあきまんさん直筆サイン色紙を1名様にプレゼント。

※こちらのパッケージは開発中のものです。予期なくパッケージの仕様が変わる場合もございますので予めご了承ください。

7 PS2版ポップンミュージック8

6 『beatmania II DX 9thstyle』のポスター

コナミマーケティング様ご提供

コナミマーケティング様からPS2版『ポップンミュージック8』のソフトと『beatmania II DX 9thstyle』のポスターをそれぞれ3名様にプレゼント！

5 School直筆メッセージ入りポストカード

コナミミュージック様ご提供

ポップンな関係にご出演いただいたSchoolの古川さんとすわさんがあなたのためにメッセージを書いたポストカードを2名様にプレゼント!!

8 『ボーダーダウン』&『怒首領蜂大往生』・『ケツイ』サントラCD

グレフ様&ケイブ様ご提供

グレフ様から『ボーダーダウン』のイメージサントラを、ケイブ様から『怒首領蜂大往生』と『ケツイ』が収録されたサントラをそれぞれ3名様にプレゼント!!

14 ドラゴンクロニクル特製クリアファイル

15 ナンジャタウンパスポート

ナムコ様ご提供

ナムコ様からロケテが気になるドラゴンクロニクルの特製クリアファイルを5名様に、ジョイポリスのパスポートを5組10名様にプレゼント!!

エンターブレイン提供

「闘劇」で行なわれた「ソウルキャリバーII」と「バーチャファイター4 エボリューション Ver.B」の熱い戦いを収録したDVDを3名様にプレゼント!

13 闘劇DVD SUPER BATTLE DVD TRILOGY DISC2

編集部提供

編集部からは、「鉄拳TT」のノボリを1名様、大人気のゲームボーイアドバンスSPを4名様、そしてニンテンドーゲームキューブを1名様、「ドラゴントレジャー」描き下ろしポスターを10名様にプレゼントします!!

19 折り目なしポスター

18 ニンテンドーゲームキューブ

17 ゲームボーイアドバンズSP

16 『鉄拳TT』のノボリ

雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に入選できない場合があります。

WEEKLY ファミ通
7/11号
好評発売中
特別定価350円
半熟英雄 対 3D
ヴィオラートのアトリエ
グラムナートの錬金術士2
どうぶつの森e+
ディノクライシス3
徹底攻略
頭文字D
Special Stage
J.LEAGUE
プロサッカークラブをつくろう!3
7/18号は、7月4日(金)発売!
© 2003 SUSUMU MATSUSHITA

"たまご"に一喜一憂!?
イチオシソフト攻略開始
半熟英雄 対 3D
『サカつく3』など全11タイトルをイチオシ中!!
新作特報 機動戦士ガンダム めぐりあい宇宙 侍2、シャドウハーツII ほか
プレイレポート 信長の野望Online みんなのGOLF オンライン
©2003 SQUARE ENIX CO.,LTD.All Rights Reserved.
7月11日号
好評発売中
特別定価
520円
ファミ通PS2!
プレイステーション2

ファミ通キューブ+アドバンス
8月号
話題の続編大特集
どうぶつの森e+
特別付録
アドバンス&
アドバンスSP
特製ポーチ

日本で唯一のXbox専門誌
ファミ通Xbox
定価590円
毎月30日発売
徹底攻略
ディノクライシス3
メック アサルトetc...
Xboxを遊びつくそう
Xbox完全カタログ
特別付録 第6弾
8月号 6月30日(月)発売!!

DVDビデオ
DVD VIDEO
ファミ通Wave! DVD
8月号
NINJA GAIDEN
バイオハザード アウトブレイク
メタルギア ソリッド3:スネークイーター
ほか23タイトル
最新ゲーム映像からオモシロ企画までもりだくさんっ!!
『FFX-2』ユ・リ・パのリーダーは誰だ! ―後編―
テイルズ オブ シンフォニア/R-TYPE FINAL
ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル
特製ケース&ピクチャーレーベル付き
全国書店にて絶賛発売中!!
©TECMO, LTD. Team NINJA 2003

FINAL FANTASY X-2
ファミ通の攻略本!!
ファイナルファンタジーX-2
公式ファイナルガイド
ドカポンDX
公式ガイドブック
第2次スーパーロボット大戦α
パーフェクトバイブル
ソウルキャリバーII
オフィシャルコンプリートガイド
ファミ通の攻略本最速情報は http://www.enterbrain.co.jp/kouryaku/

enter brain

時速2000kmの世界は、もう体感した？

F-ZERO AX

エフゼロ エーエックス

ついにゲームセンターに登場した「F-ZERO AX」。今月は、基本的なレーシングテクニック、マシン選択の指針、ライセンスカードを使った遊び方の解説などを中心にお届け。コース攻略では、初級コースともいえる二つのコースを取り上げていくぞ。

Text：キャサ夫

impression

このゲームには、「スピンアタック」や「サイドアタック」といった敵を攻撃する手段があるので、対人戦が非常に盛り上がる。4台通信の筐体を見掛けたら、ぜひ友達と一緒にプレイしてみよう。一人でタイムアタックばかりしているだけではもったいないぞ！

F-ZERO AX
■メーカー：アミューズメントヴィジョン/セガ（監修：任天堂）
■ジャンル：レース
■操作方法：特殊ステアリング+2ペダル
■発 売 日：2003年6月下旬（稼働中）
■使用基板：TRIFORCE

「F-ZERO AX」のコースは……全部で六つ！

オリジナリティあふれる六つのコースは、おおまかに「イージー」「ノーマル」「ハード」と分類されている。

「F-ZERO AX」に用意されているコースは、下で紹介している六つ。ステージ名とコース名が別々に設定されているのは、一つのステージに複数のコースが存在するからだ（「AX」と「GX」で違うコースが収録されている）。今回のコース攻略では、「ソニックオーバル」と「スクリュードライブ」を取り上げるぞ。

「F-ZERO GX」を買って、スペシャルマシンをゲットせよ！

7月25日に発売されるゲームキューブ用ソフト「F-ZERO GX」に、数量限定で「F-ZERO AX」の特製ライセンスカードが同梱されることが分かった！ この特製ライセンスカードには、ゲーム中では手に入らないパーツで構成されたスペシャルマシンのデータが収録されている。ぜひともゲットして、マシンカスタマイズの幅を広げようぜ!!

スペシャルマシン

謎のベールに包まれている、ゲーム中では手に入らないパーツで構成されたスペシャルマシン。マシンパーツのコンプリートを目指すなら、ぜひとも入手したい。

特製ライセンスカード

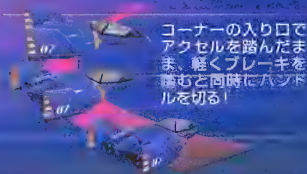
通常のライセンスカードには、1体のキャラクターイラストが描かれているだけ。しかし特製ライセンスカードには、キャプテン・ファルコンとフェニックスの二人のイラストが描かれているのだ。

レーシングテクニック

ほかのレースゲームに比べてアクション性が高い「F-ZERO AX」は、マシンの操作方法やレース中に必要なテクニックが独特なものとなっている。一つ一つ自分のものにして、宇宙最速を目指せ！

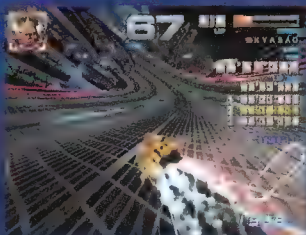
2種類のコーナリングテクニック

コーナリング時に役立つテクニックは、「ドリフトターン」と「スライドターン」の二つ。前者はマシンのテールを滑らせながら曲がる急旋回で、ヘアピンコーナーなどの急カーブで効果を発揮。後者はマシンを大きく傾けて曲がる高速コーナリングで、若干スピードは落ちてしまうが使い勝手がよく、ヘアピンコーナー以外で効果を発揮する。二つのコーナリングをうまく使い分けて、タイム短縮を目指そう。もちろん、自分のマシンのグリップ性能を把握しておくことも、コーナリングテクニックを磨く上で重要だ。

ドリフトターン

コーナーの入り口でアクセルを踏んだまま、軽くブレーキを踏むと同時にハンドルを切る！

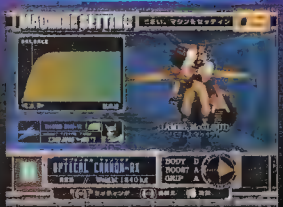
ヘアピンコーナー進入時のような、一瞬でマシンの向きを変えたいときに有効。

スライドターン

曲がりたい方向のパドルレバーを引いて、ハンドルを切る！

マシンを傾けてコーナーを曲がる。長い時間使用すると、その分速度も落ちるので注意。

マシンのセッティングはどうすればいい？

各レースの走行前に行なうマシンセッティングでは、そのコースのタイプに合わせてマシンの調整を行なうといい。コーナーが多い(＝加速に費やす時間が長い)コースでは「加速重視」、直線が多い(＝トップスピードで走る時間が長い)コースでは「最高速重視」といった具合だ。マシンセッティングは走行性能に大きく影響するので、ぬかり無く！

加速重視

コーナーが多いテクニカルコースに向いているのは、加速重視のセッティング。

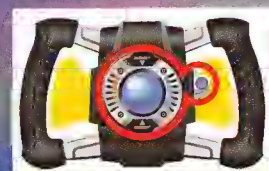
最高速重視

直線の多い高速コースに向いているのは、最高速重視のセッティング。

効果的なブーストの使用方法

各コース2周目から使用可能になるブーストボタンは、マシンを加速させるためのスイッチ。このブースト機能を使ってマシンが加速した状態で、同じくマシンを加速させるダッシュプレートの上を通過すると、とんでも無いスピードを出すことができる。タイムアタックで好タイムを出すためには必須のテクニックなので、覚えておこう。

ちなみに、ダッシュプレート→ブーストボタンという手順では、前述の手順ほどの加速は得られない。

ブーストをかける際にはこちらのボタンを押せばOK！

ライバルマシンへのアタック方法

全30台のマシンで争われるレースモードでは、下の二つのテクニックを使うことでライバルマシンにアタックを仕掛けられる。アタックに成功してライバルマシンのエナジーメーターがゼロになれば、マシンを撃破。マシン撃破に成功すると、「撃破ポイント」というポイントが加算されるので、積極的にアタックしてみよう。アタックを仕掛けても、基本的に自分のマシンのエナジーメーターは減らないので安心だ。

サイドアタック

アタックしたい方向のパドルレバーを2回連続で引く！

スピンアタックよりも使い方は難しいが、敵のマシンを壁と挟んだときなどは非常に有効。

スピンアタック

二つのパドルレバーを同時に引き、ステアリングを切る！

マシンがクルクルと回転しながら路上を滑り、周囲を走っている敵のマシンを弾き飛ばす！

ブースターの使用方法補足：「ブースター→ダッシュプレート」のテクニックを使う際は、ブースターで十分にマシンが加速してからダッシュプレートの上を通過することを心掛けよう。ダッシュプレートの直前でブースターを使用しても、十分に加速していない状態でダッシュプレートの上を通過することになるので、最大限の効果を得られないぞ。

マシンの性能を熟知する者が、グランプリを制するぞ

マシン選択のポイント

そこのキミ！　マシンを見た目だけで選んでいないか？　カッコいいと思ったマシンを選ぶことを否定するわけではないが、それぞれの性能を把握してマシンを選べば、もっと「F-ZERO」が楽しくなるぞ!!

マシンの特徴

デフォルトマシンをその長所に沿って分類すると、「ボディ型」「ブースト型」「グリップ型」の三つに分けられる（下表参照）。それぞれの特徴ごとに得意分野があるので、把握しておこう。初心者には、壁などにぶつかってもあまりダメージを受けない「ボディ型」や、扱いやすい「グリップ型」のマシンがオススメ。

マシンの特徴と、その得意分野

型	代表マシン・特徴
ボディ型	代表マシン：ファイアスティングレイ、ワイルドグース、ローリングタートル、ファットシャーク 積極的に相手をクラッシュしにいける。壁などにぶつかってもダメージを受けにくい。
ブースト型	代表マシン：ゴールデンフォックス、コズミックドルフィン、マジックシーガル、シルバーラット、レインボーフェニックス ストレートで一気にライバルマシンを突き離せる。直線が多いコース向き。
グリップ型	代表マシン：ブルーファルコン、ピンクスパイダー、バニーフラッシュ、スパークムーン、グルービータクシー コーナーでインをつきやすい。コーナーが多いテクニカルコース向き。

マシンの重量

ボディ性能、ブースト性能、グリップ性能の平均値が高いマシンは、重量が重い傾向にあることも覚えておこう。

ボディ性能、ブースト性能、グリップ性能という三つの要素だけでマシンの良し悪しが決まるわけではない。マシンの重量も、性能を測る上で大きく関係してくる要素なのだ。

重量は大きく分けて、「軽量」、「中量」、「重量」の三つに分類される。各マシンがどの重量に属するのか、重量ごとの特徴はどのようになっているのかを下にまとめたので参考に。

重量の分類とその特徴

分類	マシン
軽量	コズミックドルフィン、ピンクスパイダー、シルバーラット、ローリングタートル、レインボーフェニックス
中量	ブルーファルコン、ゴールデンフォックス、ワイルドグース、マジックシーガル、スパークムーン、バニーフラッシュ、グルービータクシー
重量	ファットシャーク、ファイアスティングレイ

軽量なマシンほど……

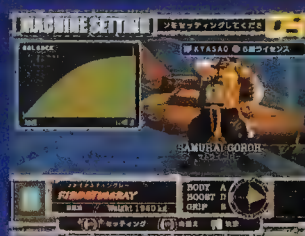
- 相手に弾かれやすい
- 最高速の伸びは悪いが、加速がいい
- 減速しても、早い段階でスピードが上がる
- 素早いコーナリング
- テクニカルなコース向き

重量なマシンほど……

- 相手に弾かれにくい
- 加速は悪いが、最高速の伸びがいい
- 減速すると、なかなかスピードが上がらない
- ゆったりしたコーナリング
- 直線の多いコース向き

14台のデフォルトマシン&パイロット

デフォルトで用意されている、個性豊かな14台のマシンと14人のパイロット。これらは、パイロットの能力などは設定されていないが、マシンの性能はそれぞれ異なる。どのマシンで走るかを決める前に、下の性能表を参考に、一通りチェックしておこう。「ボディ」はマシンの安定度や接触に耐えるための強度、「ブースト」は最高速を高めて瞬間加速を伸ばすブーストの性能、「グリップ」はコーナリングに必要なグリップ性能を表している。

15台のマシンがズラリと並ぶ、マシン選択画面。左上にあるのは、オリジナルマシンだ。

マシン&パイロットの色を変えることもできる。四つのパターンが用意されているぞ。

デフォルトマシン性能表

マシン	ボディ	ブースト	グリップ	パイロット
ブルーファルコン	B	C	[illegible]	キャプテンファルコン
ファイアスティングレイ	A	D	[illegible]	サムライゴロー
ゴールデンフォックス	D	A	[illegible]	ドクタースチュワート
ワイルドグース	A	B	[illegible]	ピコ
ファットシャーク	A	B	[illegible]	ドン ジーニ
コズミックドルフィン	E	A	[illegible]	デジボーイ
ピンクスパイダー	C	C	[illegible]	ダイ・サン・ゲン
マジックシーガル	B	A	[illegible]	スペード
シルバーラット	D	A	[illegible]	ダイゴロー
スパークムーン	B	C	[illegible]	プリンシアラモード
バニーフラッシュ	D	B	[illegible]	リリーフライヤー
グルービータクシー	B	D	[illegible]	ビージェー
ローリングタートル	A	D	B	[illegible]
レインボーフェニックス	B	B	[illegible]	フェニックス

F-ZERO 事典　オリジナルマシンに乗り換えるタイミング　初めてライセンスカードを購入したときに支給されるオリジナル[illegible]デフォルトマシンに比べて総合性能が劣っている場合もある。[illegible]

『F-ZERO』をプレイするなら必須よネ♪

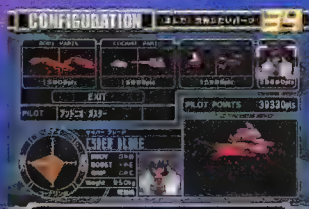
ライセンスカード解説

「F-ZERO」をプレイするなら、ぜひライセンスカードも購入したい。ライセンスカードに記録されるデータは何なのか、ライセンスカードを持っていないとできないことは何なのか、ここでまとめておこう。

オリジナルマシンのカスタマイズ

パイロットポイントが30000ポイントに達すると、パーツゲットのチャンスが訪れる!

パイロットポイントが30000ポイントに達すると、オリジナルマシンのパーツをパイロットポイントと交換できる「コンフィグレーション」画面に移行する。マシンのパーツはボディパーツ、コックピットパーツ、ブースターパーツの三つに分かれており、パーツ単位で交換可能だ。

コンフィグレーション画面で陳列されるパーツは、各パーツ2種類ずつ。どんなパーツが並ぶかは、完全にランダムとなっている。よって、パイロットポイントがたまっても、出てきたパーツが気に入らなければ交換しなくてもOK。30000ポイント以上ある状態ならばプレイする度にコンフィグレーション画面へ移行するので、納得のいくパーツが出るまで粘ろう。

パイロットの交換も可能。マシン性能には影響しないので、気に入ったキャラを選ぼう。

オリジナルマシンのパーツカテゴリー

マシンカスタマイズ時の注意点

オリジナルマシンのパーツを交換するときに注意したいのが、"一度交換して手放してしまったパーツは手元に残らない"という点。「パーツを交換したけど、前の方が良かったから元に戻そう」なんてことはできないので注意しよう。もちろん、その手放したパーツがコンフィグレーション画面で再び出てくる可能性はあるのだが……。

ライセンスカードに記録されるデータ

ライセンスカード内に記録されているデータは、プレイ開始時に画面に表示される。

1枚100円で、50プレイ分使用できるライセンスカード(使用後はデータの引き継ぎが可能)。このライセンスカードには、プレイヤーのオリジナルマシンデータ、走行データ、パイロットポイントなどが記録される。カード表面に印字される情報は下の通りだ。インターネットランキングに参加するときにも、カードは必要だぞ。

ライセンスカード印字部分の見方

1. ID……自動的に与えられるIDナンバー
2. 名前……プレイヤーネーム(最大8文字まで)
3. パイロットランク……プレイヤーのテクニックに応じて表示
4. 撃破数……ライバルマシンにアタックして、撃破した数
5. STAGE……ステージ名(コース名)
6. RACE WINNER……レースモードで1位を取った数
7. TARGET TIME……タイムアタックモードでターゲットタイムをクリアすると与えられるマーク
8. がんばった人にだけ与えられる謎のマーク!?

パイロットポイント

レースで1位を取ったり、タイムアタックで速いタイムを残せば、大量ポイントを獲得!

ゲーム終了時にそのときのプレイ内容に応じてゲットできるパイロットポイントは、オリジナルマシンのカスタムパーツを購入するときに必要なお金のようなもの。パイロットポイントは下にまとめてある評価要素に従って加算されるので、ポイントをたくさん稼ぎたい人は意識してプレイしてみるといいだろう。

パイロットポイントの評価要素

画面表示	判定要素	モード
PLACE	順位ポイント	レース(一人用、対人戦)
DESTROY	撃破ポイント	レース
TOTAL TIME	トータルタイムポイント	タイムアタック
RANK IN	ランクインボーナス	タイムアタック
SAFE DRIVING	セーフドライビングポイント	レース、タイムアタック
BOOSTER	ブースターポイント	レース、タイムアタック
MAX SPEED	マックススピードポイント	タイムアタック
CHAMPION	チャンピオンボーナス	レース
TARGET TIME	ターゲットタイムクリアボーナス	タイムアタック
SPECIAL	スペシャルポイント	レース、タイムアタック

F-ZERO事典 ライセンスカードの種類 「AX/GX」共通のキャラクターが4人、「AX」専用のキャラクターが10人、「GX」専用のキャラクターが27人。この人数分の枚数+「GX」同梱の特製ライセンスカード1枚の計42枚が、ライセンスカードの種類となっている。「F-ZERO」ファンなら、やはりコンプリートは必須……なのか!?

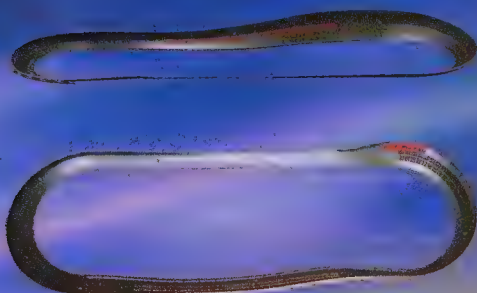
コース攻略　STAGE：ミュートシティ

ソニックオーバル

-SONIC OVAL-

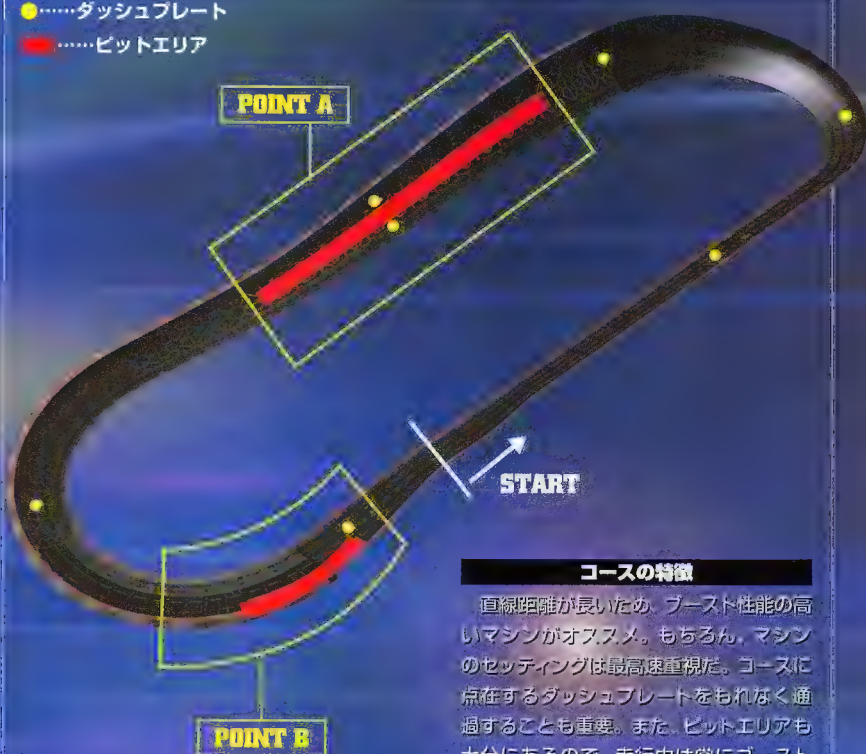
その名の通り、至ってシンプルな作りのオーバルコース。まずはこのコースでマシンの操作方法などを覚えていくといい。

8LAPS TO GO	難易度 ★☆☆☆☆☆	ターゲットタイム 02'12"000

コース全景（真横視点・上空視点）

ステージ設定

宇宙連盟最大の都市

全宇宙の情報発信基地として、多大なる影響力を持つミュートシティ。その人口は10億人を超え、あらゆる知的生命体がここに共存している。

別名ミュータント・シティ。「F-ZERO」の中でも最も華やかな舞台である。今まで存在していたサーキットの老朽化が問題となり、今回新たなサーキットが建設されることになった。

コースの特徴

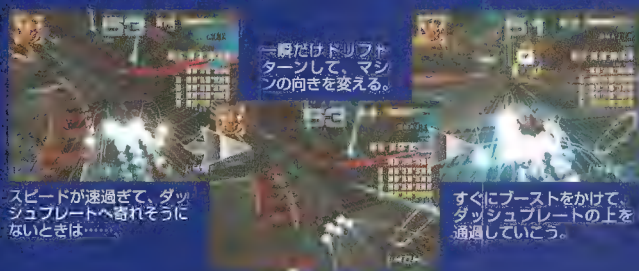
直線距離が長いため、ブースト性能の高いマシンがオススメ。もちろん、マシンのセッティングは最高速重視だ。コースに点在するダッシュプレートをもれなく通過することも重要。また、ピットエリアも十分にあるので、走行中は常にブーストを機能させているくらいがちょうどいい。

POINT B　グリップ性能の低いマシンは注意！

グリップ性能が低く、最高速が高いマシンは、POINT Bで注意したい。ここにはコース中央にダッシュプレートがあるのだが、場所がコーナーから立ち上がってきたところであるため、ライン取りがしっかりできていないと、マシンがアウトへ流れてしまって通過できない場合があるからだ。スピードが出ている状態で少しでもアウトへ流れそうなときは、一瞬だけドリフトターンやスライドターンを使って、マシンの向きを変えていこう。

スピードが速過ぎて、ダッシュプレートへ寄れそうにないときは……

一瞬だけドリフトターンして、マシンの向きを変える。

すぐにブーストをかけて、ダッシュプレートの上を通過していこう。

POINT A　「ピット→ダッシュ→ピット」が理想のライン

POINT Aは、1周目ならば普通にダッシュプレートを通過するだけでいい。しかし、ブースターが使えるようになる2周目以降は、エナジーメーターを回復させるためにも、「ピットエリア上をしばらく走った後にダッシュプレートを通過し、再びピットエリアに戻る」というラインで走行するのがベスト。また、ダッシュプレートを通過する前にブーストをかけておけば、より速くこの部分を抜けていくことができるぞ。

まずはピットエリアでエナジーメーターを回復。

ピットエリアから外れてブーストをかけたら、ダッシュプレートへ。

その後もう一度ピットエリアに戻って、エネルギーを回復していこう。

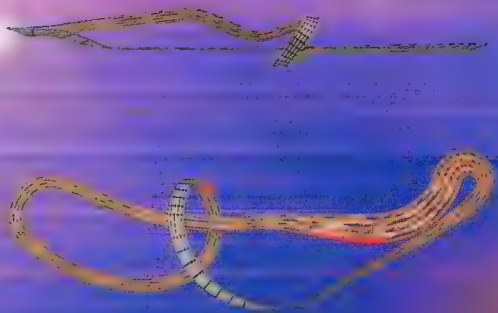
F-ZERO事典　**ブースターをガンガン使え！**　タイムアタックではエナジーメーターを気にせず、ブーストをガンガンかけた方がいい。タイムアタックならライバルマシンとの接触の心配は無いし、コースレイアウトを覚えれば壁との接触も少なくなるからだ。「F-ZERO」はスピードジャンキーのために作られたゲーム。ブーストをケチっているようでは、好タイムは出せないぞ！

コース攻略　STAGE：エアロポリス

スクリュードライブ
-SCREW DRIVE-

このステージからレースは本番だ。「F-ZERO」ならではの、起伏に富んだコースレイアウトを味わうことができるぞ！

6LAPS TO GO	難易度 ★★☆☆☆☆	ターゲットタイム 02'25"000

コース全景（真横視点・上空視点）

ステージ設定

全知全能なる人工頭脳が造り出した摩天楼

エアロポリスは、すべてがコンピュータによって管理されたエリアである。エリア中央に位置する球体がこのエリアの統治者である人工頭脳"MOTHER-Q"である。"MOTHER-Q"は、ここに住む全住民の個人情報を保持し、管理下のコンピュータを介して、全住民に最適な生活環境を提供している。ここ最近の人口増加により、超高層ビルの建設が目立つが、これらも完全にコンピュータが自動生成する仕組みとなっている。

コースの特徴

このコースも比較的直線距離が長いので、最高速重視のマシンがオススメとなるが、そのようなマシンを使う場合は、ピンポイントでしっかりとしたコーナリングテクニックが要求される。また、ダッシュプレートが一つしか無いため、速く走るためにはブーストの使い方がカギとなる。

POINT B　ダッシュプレートを取るか？　ピットエリアを取るか？

1周目はピットエリアに入らず、ダッシュプレートの上を通過。

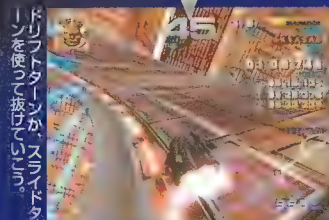
2周目以降はピットエリアを通過して、エナジーメーターを回復。

POINT Bでは、ダッシュプレートの上を通過してからピットエリアに入っても、ほんの少ししかエナジーメーターを回復できない。1周目はダッシュプレートを通過すればいいが、2周目以降はどちらを通過するか悩みどころだ。

しかし、2周目以降はピットエリアを通過するのが正解。なぜならば、ダッシュプレートを通過するよりも、ピットエリアでエナジーメーターをためてブーストに回した方が、総合的な加速は上回るからだ。ここのピットエリアに入らないと、エナジーメーターがジリ貧にもなりやすいので、しっかりマシンをアウトに寄せて通過していこう。

POINT A　ヘアピンコーナーはドリフトターンで抜けろ！

ヘアピンコーナーが見えてきたらコーナリングの準備に入る。

ドリフトターンか、スライドターンを使って抜けていこう。

POINT Aは、初登場となるヘアピンコーナー。ここはドリフトターンを使ってマシンの向きを一気に変え、なるべく速度を落とさないようにして抜けていこう。スライドターンを使って抜けてもOKだ。

問題は立ち上がりの部分。ヘアピンを抜けた後はコースがS字になっており、S字コーナーを抜けた後にはピットエリアとダッシュプレートが……。ダッシュプレートを通過するのはたやすいが、ピットエリア全体を通過するためには、ヘアピン部分からアウトインミドルのライン取りで抜けてこないとキツい。コース幅は広いが、ライン取りをおろそかにしないように。

F-ZERO 事典　次号予告：次号のコース攻略では、「ステージ名：アウタースペース　コース名：メテオストリーム」を取り上げる予定。そのほか、「F-ZERO GX」との連動機能もついに公開!?

前を向き続けた者だけが勝利する！

GUILTY GEAR XX THE MIDNIGHT CARNIVAL #RELOAD

今月はいつものシステム解析やキャラ別攻略に加え、ロボカイのデータを一挙大放出！　全技データ集はロボカイ使い以外も必見だ。

ギルティギア イグゼクス #RELOAD(シャープリロード)
ザ ミッドナイトカーニバル
■メーカー：アークシステムワークス／サミー
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー+5ボタン
■発 売 日：3月26日（稼働中）
■使用基板：NAOMI（GD-ROM）

IMPRESSION

「GGXX」のプレイヤーって、キャラ変えをする人が少ない気がする。たとえ弱くなろうと続けてるよね。それだけキャラに愛着を持てる作品ってことなんだろうなぁ(ありさか)。

PS2版も発売決定！

「#RELOAD」が家庭で練習できる！　PS2版は3,980円のお手ごろ価格で、7月31日発売予定。

※文中の略称や略号は以下の意味を表しています

ガトリング	ガトリングコンビネーション
ダスト	ダストアタック
ロマキャン	ロマンキャンセル
フォルトレス	フォルトレスディフェンス
デッドアングル	デッドアングルアタック
【　】	ガトリング（カッコ内）
Ⓒ	キャンセル
Ⓙ	ジャンプキャンセル
Ⓡ	ロマンキャンセル
Ⓕ	フォースロマンキャンセル

マニアックなところを突く システム徹底追究 Vol.2

今回のネタはキャラや状況が限られるものの、「知ってなるほど！」の使えるものばかりだ。

ハイジャンプの横方向移動速度を残す

ジャンプ属性を仕込んだハイジャンプ中にジャンプキャンセル可能技を当て、「レバー上方向＋前述の技からガトリングで出せる技」と先行入力すると、横方向への移動速度がハイジャンプのまま、二段ジャンプできることが判明。移動速度が通常ジャンプより速いキャラは、相手との距離を詰められる分、空中連続技を発展させることができるぞ。

複合入力でめくりを迎撃

コマンド入力の向き（左右）が分かりにくい状況において、相手が左右どちらに居ても何らかの行動を取れる、お得なコマンド入力法を紹介。

それは、正面向き用と逆向き用のコマンドを組み合わせて入力、というもの。単純に→↓↘＋ボタン二つだけでも、正面なら→↓↘コマンドの必殺技、裏ならフォルトレスになる。中でも便利なのが、ロボカイ、ブリジット、ソル、カイ、チップ、紗夢、アクセルでの→↘↓↙←↙↓↘＋ボタン。相手が左右どちらに居ても、→↓↘コマンドの必殺技を出せるのだ。一部の起き攻めなど、真上に居る相手への対処に使っていこう。

相手が真上に居るときは必殺技を出しにくく、跳び込みをガードしがちだが…

複合入力なら相手が左右どちらに居ても技が出る。素早く入力するのがポイント。

画面端に居る相手をめくる

画面端で反対側を向いてダウンしている相手に、ジャンプ攻撃を真上から重ねると、画面端にもかかわらずめくることができる。めったに起こらない状況だが、メイ、テスタメントの通常投げ、ロボカイ、カイ、メイ、チップ、アクセルの空中投げは、相手を反対向きにしつつダウンを奪えるので、画面端に投げるだけで前述の状況を作り出せる。

一方、投げられた側の対抗策としては、レバーを画面中央側に入れておく、というものがある。めくりはもちろんガードでき、正面からの攻撃も、起き上がり直後に重なっていればガードすることが可能。選択肢に加えていこう。

投げる方向には注意が必要。特に空中投げは意識的にレバー方向を定めたい。

複合入力いろいろ：スレイヤー／↓↘→↓↘→+KD（正面に永遠の翼、裏にKDステップ）　イノ、ジョニー、テスタメント／→↘↓↙←→+ボタン二つ（正面に覚醒必殺技、裏にフォルトレス）　ザッパ／→↘↓↙←×2+PHS（表に産まれる!!、裏にこんにちは三匹のムカデor落ちといてください）　ミリア／→↘↓↙←×3+HS（どちらもウィンガー）　梅喧／→↘↓↙←×2+PS→PS（正面に連ね三途、裏に畳）

EDDIE

対戦攻略

エディ

今月は移動攻撃を重ねる起き攻めからの連続技を紹介。一撃で勝負を決める威力があるので要目だ！

ガードを崩しつつ大ダメージを与える

今月は、エディの中核を成す起き攻めの一つ、移動攻撃→ダッシュジャンプKのパターンから、ガードを崩しつつ決められる連続技を紹介。

ⅠとⅡは、テンションゲージが50％以上あるときの中段＆下段始動連続技だ。

Ⅰの対空攻撃後は、相手が高く浮く前に素早くしゃがみHS Ⓒメガリスヘッドと入力しないと、メガリスヘッドが3ヒットしないので注意。

Ⅱは、ロボカイ、ポチョムキン、ジョニーといった重いキャラ対しては、対空攻撃後のメガリスヘッドを、一瞬遅らせてから出すこと。出すのが早いと吹っ飛びの高度が低くなり、空中ダッシュHSがヒットしない場合があるのだ。

ⅢとⅣは、中下段の二択を仕掛けつつ、ドリルスペシャルを絡めたガード不能連係に持ち込む連続技。ジャンプHSのヒットストップが終了した直後にドリルスペシャルを設置すれば、ほとんどのキャラに対して、相手の起き上がりと同時に発動させられる。起き上がりが遅いファウスト、チップ、紗夢に対しては、若干遅らせて設置しよう。

ガードバランスが少し上昇しているだけで、ものすごいダメージを与えられるのだ。

ヒットさせるとガードバランスが上昇する利点がある。

移動攻撃→ダッシュジャンプK後の連係

Ⅰ Ⓓ（浮遊）［S→HS］→（着地）対空攻撃→しゃがみHS Ⓒ メガリスヘッド→空中ダッシュ［HS→D］→（着地）ハイジャンプ［K→HS→D］

Ⅱ（着地）足払い→対空攻撃→メガリスヘッド→空中ダッシュ［HS→D］→（着地）ハイジャンプ［K→HS→D］

Ⅲ Ⓓ（浮遊）［S→HS］→移動攻撃→（ダッシュ）［立ちK→近距離立ちS→しゃがみS→（小攻撃）→ダスト］※～ホーミングジャンプ→ジャンプHS→（ドリルスペシャル設置）Ⓒ シャドウギャラリー

Ⅳ（着地）［立ちK→しゃがみS］→移動攻撃→（ダッシュ）［立ちK→しゃがみS→（小攻撃）→ダスト］～以降Ⅲの※からと同様

安全な起き攻め その2

Ⅰは、ソルに対して有効な起き攻め。ヴォルカニックヴァイパーを出されても、➡＋Pの2段目でカウンターヒットを取ることが可能だ。

Ⅱは、カイに有効な起き攻め。ヴェイパースラストを出されても分身に当たり、続くしゃがみHSがカウンターヒットするので、Sインヴァイトヘル→ダッシュジャンプ［K→HS→D］と追撃しよう。

どちらも、ガードされた場合は移動攻撃などにつないで攻めを持続させ、ダムドファングや足払いを狙うといい。

相手がミスしてしゃがみPがヒットした場合も、小攻撃→➡＋Pと連続ヒットするぞ。

画面端のガード不能連係

Ⅰ（足払いヒット Ⓒ HSエディ召還後）ダッシュ［しゃがみP→（小攻撃）→➡＋P］～

Ⅱ（足払いヒット Ⓒ HSエディ召還後）対空攻撃→ダッシュしゃがみHS Ⓒ Sインヴァイトヘル～

TESTAMENT

対戦攻略

テスタメント

本作ならではのネタを身に付け、戦術の幅を広げよう。特に、ファントムソウルは見直す価値アリだ。

Text：ハメ

新たなガトリングを活用する

本作で追加された【➡＋K→➡＋HS】のガトリングは、受付時間が非常に長い。➡＋Kで止めると見せかけて遅めに➡＋HSを出せば、動こうとした相手に決まることもしばしば。ここでカウンターヒットしたことを確認できたら、すかさずフォースロマキャンしてダッシュしゃがみHS Ⓒ グレイヴディガーで追撃し、ダメージを増やそう。

➡＋K後に相手が固まるようになったら、キャンセルエグゼビーストを組み込んでみよう。特に、➡＋Kを近い間合いで当てた場合は、エグゼビーストの後半をガードさせる形となり、その後はこちらが有利。しゃがみK、➡＋P、通常投げでガードを崩すなり、立ちHSでカウンターヒットを狙うなりして攻めるといい。

➡＋HSをヒットさせた後は、そのスキの大きさからゼイネストを重ねに行きにくい。ここは、少しダッシュしてエグゼビーストの後半を重ねるといい。キャラごとの起き上がりタイミングを覚えるのが面倒だが、やや遠めから重ねれば、リバーサル無敵技にもある程度対応できる点が強みだ。

フォースロマキャンして追い間合いが近ければ、近距離立ちSで拾うこともできる。

➡＋HSがカウンターヒットすることも多い。

後半をガードさせればこちら側がかなり有利。しゃがみPなどは連続ガードにするなる。

ダウン追い打ちでカラスをけしかける

新バージョンでカラスのパターンが変わり、サキュバスが出やすくなったファントムソウル。確実にヒットする状況は、足払い（キャンセルで出す）、ナイトメアサーキュラー（地上ヒット時）、通常投げ、空中投げ（つかんだ高さによる）を決めた後。どれもダウン追い打ちとして決まる。

ファントムソウルでのダウン追い打ち後は、エグゼビーストを出すといい。前方ダウン復帰から空中ダッシュされない限りほぼ安全で、サキュバス以外が出れば、その空中ダッシュを止められることも。

空中ダッシュを迎え撃つといい。そのほか、空中バックステップからDを出すのもアリ。

カラス攻撃の種類と性質

突進（上）	水平に突進。ヒット時壁バウンド効果。
突進（中）	浅い角度で斜め下に突撃。
羽攻撃	斜め下に羽を3枚飛ばす飛び道具。
サキュバス	中段でダウン復帰不能時間が長い。

カラス攻撃のパターン

- ●上→中→サキュバス→羽→上→中
- ●中→上→中→羽→羽→羽→羽（※）
- ●羽→上→中→サキュバス→上→羽
- ●サキュバス→サキュバス→上→羽→上

※カラスの戻ってくるタイミングによっては出ないことも

エディ補足：Ⅰでメガリスヘッドが2ヒットだったら、ダッシュ立ちP→ハイジャンプ［K→S→HS→D］で追撃。ジャンプK→浮遊後は［K→S］や［P→K］も交ぜれば、直前ガードで対処されにくくなる。

テスタメント補足：ジャンプするとカラスの位置が高くなるため、羽攻撃に合わせてジャンプしておけば、羽をより遠へと飛ばすことが可能。2番目のパターンが出たときは有効に使えるはず。

対戦攻略 ROBO-KY ロボカイ

今回はズバリ、連係に注目！　相手が逃げたくなる、暴れたくなる心理を突きつつ、多彩な連係で相手を押し込むべし。

Text：ありさかしんや

ダウン復帰を読んで攻める

しゃがみHSやLv1〜2カイ幕ホームランで浮かせた後、ジャンプDを空中でヒットさせた後は、ダウン復帰する相手を攻めるチャンスだ。

しゃがみHSやカイ幕ホームラン後は、少しダッシュしてしゃがみHSを出すと、ニュートラルor後方ダウン復帰をした相手に当てることができる。

相手側がこのしゃがみHSを防ぐ手段は、主に空中フォルトレス、しゃがみHSを引き付けてからのニュートラルダウン復帰、前方ダウン復帰の三つ。このうち、最初の二つは成功しても（相手側の）状況があまりよくないので、相手の選択は前方ダウン復帰が多くなるはず。この前方ダウン復帰を読んだら、ハイジャンプDで真下から攻撃しよう。

ジャンプDが空中でヒットした後は、相手を追いかけるように再度ジャンプDを出すか、キャンセル町内カイばーげんで攻めるといい。すぐにダウン復帰で逃げる相手には前者が、引き付けてニュートラルダウン復帰でかわす相手には後者が有効なのだ。

ニュートラルダウン復帰でかわす相手には、喰らっとくカイ？を着地に合わせよう。

[illegible]で防がれても、[illegible]ゲージを削れる[illegible]展開もいい。

空中投げと、遅めキャンセルの町内カイばーげんを使い分けて二択を仕掛けよう。

[illegible]空中ガードされ[illegible]く。レバー入[illegible]

近距離時の攻め方

喰らっとくカイ？をガードさせた後など、ダッシュから密着状態で攻められるときは【立ちK→立ちP】が有効。ガードされたら、ダッシュから【立ちK→近距離立ちS】とカイ電波で二択を迫ろう。

電力ゲージに余裕があれば、立ちKなどをキャンセルし、カイ現象や喰らっとくカイ？を出すのもアリ。カイ現象で暴れとジャンプをけん制し、相手がガードしがちになったら喰らっとくカイ？で大幅に有利な状況を作る、という寸法だ。特に電力ゲージが50％以上あるときは、Lv3喰らっとくカイ？から後述の攻めが狙えるので効果が高いぞ。

カイ現象ヒット後は、相手[illegible]中なら立ちHS、地上なら[illegible]決めよう。

しゃがみKからの連続技を極める！

全連続技共通で、近距離立ちSをジャンプキャンセル（ハイジャンプ以外）するときは、ヒットストップ終了直後に行なってダッシュの慣性を残すこと。また、ザッパとチップにⅤを決めるとき以外、ジャンプPⒿ二段ジャンプ攻撃は先行入力で出そう。各連続の補足は以下の通りだ。

Ⅱ：ロボカイにはジャンプDの前にKを挟む。ジョニーにはジャンプD後に町内カイばーげんが入る。

Ⅲ：近距離立ちSを当てた直後にレバーを上方向→下方向→⬈と素早く入力し、ジャンプ属性を仕込みつつハイジャンプする。ブリジット、メイ、紗夢には、最初の立ちHSを引き付けて当てること。ジャンプDⒸ町内カイばーげんは、ブリジット、梅喧にはジャンプDの9段目、メイには10段目をキャンセルしよう。

Ⅶ：ジョニーには、最後の空中ガトリングを【S→HS】にする。

【しゃがみK→しゃがみS】→立ちHS [illegible]

〜画面中央用〜

Ⅰダッシュ近距離立ちSⒿ【K→S】Ⓙ【K→D】　ソル、エディ、アクセル、闇慈、ヴェノム、テスタメント用

Ⅱダッシュ近距離立ちSⒿ【K→S→P】ⒿD　ロボカイ、カイ、ジョニー用

Ⅲダッシュ【立ちP→近距離立ちS】Ⓙハイジャンプ【K→S→（遅らせて）P】Ⓙ【K→D】　イノ、ブリジット、メイ、ミリア、梅喧、紗夢（難度高）用

Ⅳダッシュジャンプ【S→（遅らせて）P】Ⓙ【K→D】Ⓒ町内カイばーげん　スレイヤー、ザッパ、チップ、ファウスト、ディズィー用

Ⅴダッシュジャンプ【S→P→S】ⒿDⒸ町内カイばーげん　ポチョムキン用

〜画面端用〜

※ロボカイ、ポチョムキン、エディには画面中央と同じコンボでOK

Ⅵダッシュジャンプ【S→（遅らせて）P】Ⓙ【S→（遅らせて）P】ⒸLv2町内カイばーげん×1〜4　スレイヤー、ザッパ、ソル、チップ、ファウスト、アクセル、テスタメント用

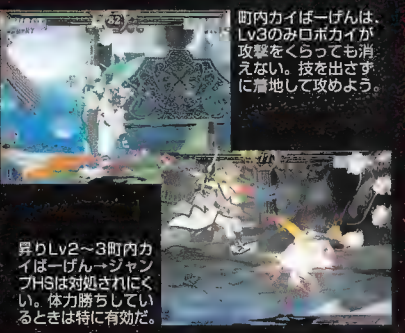
Ⅶダッシュ近距離立ちSⒿ【K→S】ⒸLv2町内カイばーげん×1〜3→二段ジャンプ【K→S】　カイ、ジョニー用

Ⅷダッシュ近距離立ちSⒿハイジャンプ【K→S→（遅らせて）P】ⒸLv2町内カイばーげん×1〜3→D　イノ、ブリジット、メイ、ミリア、梅喧、紗夢、ディズィー用

Ⅸダッシュジャンプ【S→P】Ⓙ【S→P→D】　闇慈、ヴェノム用

安全の大バーゲン

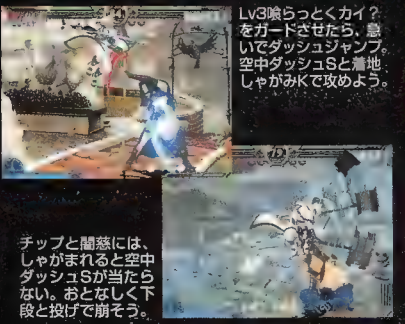
ハイジャンプ中などの高い位置でLv3町内カイばーげんを出し、直後に空中ダッシュをすると、分裂したミサイルと一緒に降りていく形になるため、迎撃されにくい。跳び込み手段として使うほか、相手との位置（左右）を入れ替えたいときや、ダウン復帰後に安全に着地するためだけに使ってもいい。

また、ジャンプ直後にLv2〜3町内カイばーげんを撃ち、降り際にジャンプHSを出すと、相手の行動を大幅に制限できる連係となる。立ち回りでの行動に加えよう。

町内カイばーげんは、Lv3のみロボカイが攻撃をくらっても消えない。技を出さずに着地して攻めよう。

昇りLv2〜3町内カイばーげん→ジャンプHSは対処されにくい。体力勝ちしているときは特に有効だ。

喰らっとける新連係が確立！

内容は、相手にLv3喰らっとくカイ？をガードさせてから素早くダッシュジャンプ、着地寸前の空中ダッシュ【S→HS】と、着地してからの【しゃがみK→しゃがみS】で二択を迫るというもの。空中ダッシュ【S→HS】はゆっくりとつなぎ、ヒット時は（しゃがみK→）しゃがみSから連続技を決め、ガードされていたらしゃがみKとカイ電波でさらに攻め続けよう。

なお、画面端では少し離れて喰らっとくカイ？を出さないと、5段目まで当たらないので注意。

Lv3喰らっとくカイ？をガードさせたら、急いでダッシュジャンプ。空中ダッシュSと着地しゃがみKで攻めよう。

チップと闇慈には、しゃがまれると空中ダッシュSが当たらない。おとなしく下段と投げで崩そう。

連続技補足：Ⅴの対応キャラには、立ちHSフォースロマキャン後、ダッシュジャンプ【S→（遅らせて）P】→Lv2町内カイばーげん×1〜2→二段ジャンプ【S→HS】を決められる。フォースロマキャン後の電力ゲージが10〜20％のときはこちらに切り替えよう。　**立ちHSカウンターヒット後の追撃**：ダッシュ→痛カイ撃が、実戦ではほぼ確定なので使っていこう。

Master ODDIE Presents

防御があってこそ攻めが活きる!

愛のGGXX処方箋

防御面での対応を誤れば、手を出せないまま負けることもしばしば。そこで、今回は防御テクニックを中心に解説。これで希望の光が見えてくるはず……。

悩 コマンド投げって強過ぎでは?

回避方法と反撃を覚えましょう!

コマンド投げは失敗時に空振りモーションがあるため、バックステップや垂直ジャンプで回避すれば反撃のチャンスとなる。ただし、モーションの短いコマンド投げ(下表「全体」を参照)には反撃が難しい。また、中には出始めが投げに対して無敵となっている技も存在する。これらに対して投げ返しを狙うと、逆に投げられやすいので注意。そのほか、一部を除いてコマンド投げは出始めをつぶしてもカウンターヒットにならない。覚えておこう。

理想はバックステップ。スキの小さいダムドファング以外は、回避後に反撃できることがほとんど。発生の早い技で反撃しよう。

無敵技や瞬時に空中判定となる技を使えば割り込みやすい。無敵技の中には、投げられ判定が残っている技もあるので注意。

被カウンター扱いの技には、打撃での割り込みもアリ。紗夢のしゃがみSやディズィーのしゃがみHSなど、見返りの大きい技を使おう。

全体モーションの長いコマンド投げには、垂直ジャンプから反撃できる場合もある。自キャラのジャンプの高さと相談しよう。

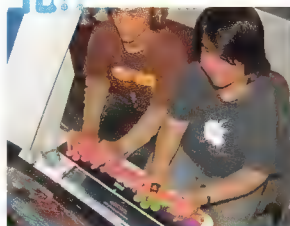
参考資料:コマンド投げ性能一覧

技名(キャラ名)	発生	全体	間合い	備考
カイ電波(ロボカイ)	8	37	70	8フレーム目まで被カウンター扱い
血を吸う宇宙(スレイヤー)	8	27	92	投げ判定の持続時間2フレーム
ぶっきらぼうに投げる(ソル)	5	35	70	15フレーム目まで被カウンター扱い
オーバーヘッド・キッス(メイ)	5	42	70	5フレーム目まで投げに対して無敵
タムドファング(エディ)	7	24	70	7フレーム目まで投げに対して無敵
ポチョムキンバスター(ポチョムキン)	4	40	176	2フレーム目は投げに対して無敵、3~5フレーム目は完全無敵
メッタ斬り(ファウスト)	5	34	-	入力時に相手を投げられる状態なら、ガード不能打撃技が発動

今月の救われちゃった人

亜須斗呂:オディ先生! 相手の攻めを切り返せる回数が増えてきました。
オディ:直前ガードだけでなく、フォルトレスも使うとより効果的な防御となるぞ。
亜須斗呂:防御中もあきらめず、いろいろな防御システムを活用することが大事ですね!

代役講師、レギュラー化!?

亜須斗呂:最近、勝てなくって……。
オディ:新バージョンになって、細かいながら調整が加えられたからな。
亜須斗呂:だからボクのディズたん、攻め続けられて負けちゃうんですね。
オディ:ディズィーは何も変わっていないのだが……。まあいい、防御面のテクニックを教えてやろう。

悩 守勢に回ると何もできません……

直前ガードを使ってみましょう!

レバーをガード方向以外(ニュートラルを含む)に入れた状態から、相手の攻撃が当たる直前にガードを入力すると、キャラが白く光って直前ガードが成立。効果は、「硬直時間が減少(右表参照)」「間合いが離れにくくなる」「テンションゲージが若干増加」の三つ。連続ガード中でも可能なので、フォルトレスと同じく使える状況の多い防御手段だ。むやみに狙って余計なダメージを受けては逆効果なので、ポイントを絞って狙っていこう。

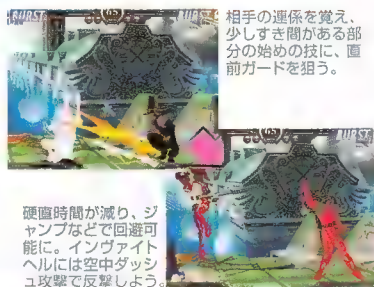
軽減される硬直時間

段数	1	2	3	4	5
地上	-2	-3	-3	-4	-4
空中	-6	-6	-6	-7	-11

直前ガードは空中でも可能。軽減される硬直時間は地上よりも長い。

連係の途中で狙う

連係の途中では、密度の薄い部分に対して、直前の技に狙ってみよう。次の技までのすき間が大きくなるため、通常投げや無敵技で割り込んだり(間合いが近い場合)、ジャンプやバックステップで回避できるようになることが多い。元々すき間がある連係でも、直前ガードを使えば割り込みが楽になるので覚えておこう。

相手の連係を覚え、少しすき間がある部分の始めの技に、直前ガードを狙う。

硬直時間が減り、ジャンプなどで回避可能に。インヴァイトヘルには空中ダッシュ攻撃で反撃しよう。

連係の途切れるポイントで狙う

連係の最後は、キャンセル必殺技で締めてくることがほとんど。そこで、この必殺技に直前ガードを狙ってみよう。硬直時間が短くなる上、相手との間合いも離れにくいので、反撃が決めやすくなるぞ。特に、突進系の技には効果絶大だ。

また、ガードしてしまうと不利な状況になる技にも、効果が無いわけではない。その後の展開が、通常ガードよりも楽になるからだ。成功後はバックダッシュやジャンプで回避するといいだろう。

2段技などは狙いやすい。反撃が決めにくい技でも、直前ガードすれば楽勝!

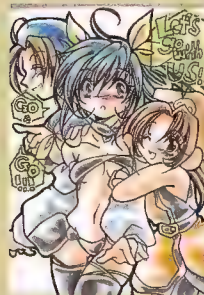
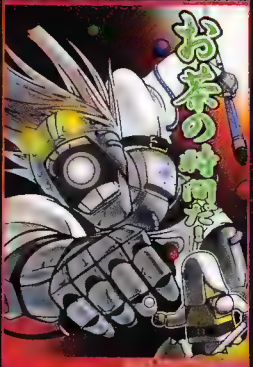
直前ガード補足:直前ガードを実戦投入するなら、カイの➡+HS(2段目)など、分かりやすい技から狙うといい。その後の状況が、通常ガード後よりよくなっていることが分かるはず。慣れてきたら、ロボカイのカイ現象、ポチョムキンのメガフィスト・前方、テスタメントの【しゃがみHS→足払い】などに狙ってみよう。少しずつ直前ガードするポイントを覚えていくのが、上達への近道!!

メカっ子XX

「ロボカイ」出現により、ギルティ界で盛り上がった機械化熱を発散しないかキミも!?(倒置法)

⬆(大阪府　水都京さん)
☆どうしてロボ化すると……性格が微妙に黒くなってしまうんやろか。

➡(埼玉県　くろねこさん)
☆ビーム打ちそうなゴーグルがイカス。ぜひ、アサシン組織で製作希望。

➡(福岡県　CPU君)
☆ぐおっ、本家より派手でいきおいあるよーな気が！　右下のレゴキャラも要チェックといえる。

⬆(大阪府　相沢ぱみこさん)
☆快賊団にいると、嫌でも人付き合いよくなりそーだよね。

⬆(大阪府　御影石材君)
☆広めのオデコが個人的にグッ！　そしてハの字マユも。

⬆(福岡県　松浦マキさん)
☆そのうち、料理人のライバルとかも作品に登場するのかな?

⬆(大阪府　紅煉さん)
☆ちょっとシックな色合い。こーゆー落ち着いた雰囲気も似合う年ごろ。

⬆(東京都　Ranさん)
☆極めて豪快にお魚捕縛！　非常食にするのでせうか(ロジャーの燃料とか……)。

⬆(大阪府　瀬田かずみさん)
☆『GGX』で新キャラとしての登場した彼も、今ではすっかり『GGXX』の顔ですね。

⬆(新潟県　濫觴神封魔さん)
☆その気になれば、髪の毛で飛行できそう！　つーかウィンガーの時に飛んでるNE。

⬆(宮城県　ユナサさん)
☆かわいらしい雰囲気のイノは珍しいですね。ていうかこーゆーテイストは初めて掲載?

⬆(東京都　矢野口紅子さん)
☆こういった雰囲気系のイラストも、ギルティの世界に合ってるのではないでしょうか。

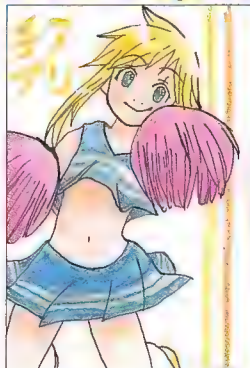
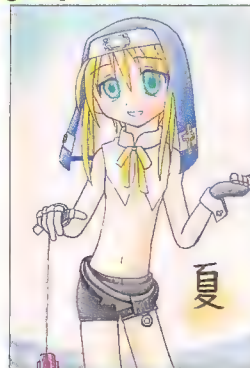
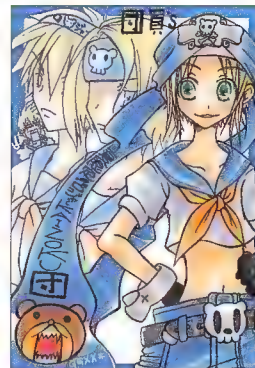
ガトリングアーティスツ!

ギルティファンの精神保養と心身充足のために今日もひた走る当代随一のイラストコーナー、今月も豪華作品を掲載してお届けしマッスル。

⬆(東京都　美緒さん)
☆安いゴタクも余計な理屈も関係ねえ。ただ、打ちのめすためだけに、俺の心臓は猛る!

「夏休みの予定は?」と問われれば、相も変わらず仕事でしょう。「私の誕生日は?」と問われれば、お盆休み中なので、相も変わらずだれにも祝ってもらえないでしょう(笑)。そして今年はさみしく三十路を迎えたり。願わくば長いお休みをいただきたい。そして一人旅にでも出掛けたい今日このごろ。

今月の格言
「食わず嫌いを再認識したとき、それに立ち向かう奴はカッコいい。」

アソシエイション史上・最大瞬間風速を記録した脅威のコーナー"ブリ部屋"ですが、今月はなんとなく夏色風味でお届けします。

⬆(神奈川県　アイロンさん)
☆スタンダードともいえるチア衣裳だが、それだけに安定した破壊力を持っておる。[漢度91%]

⬆(群馬県　橘月萌さん)
☆衣裳部屋というか、「ブリっ子更正脱衣門」行きかと思わせる快作。ぐぬぬぬ。[漢度45%]

⬆(千葉県　爆テロのあぼさん)
☆ボーイスカウト風味で十分アリかと。それより、後ろの真顔の二人がイケティール。[漢度62%]

ゲー事典 各種コーナーも充実して、何やら妙ないきおいがついてきた当コーナーですが、さらに弾みをつけるべく新企画募集！　その名もッ！「タイムスリップ！　アクセル君」ッ！　本人の意思にかかわらず時間を越えてしまう彼の特性を利用して、ギルティキャラの「○年前、×年後」を見てみようじゃないですか。想像力をフルに働かせ、ハガキで時間を超えてみよう!

新たなる使役者が参戦!?

式神の城II™

式神の城II
■メーカー：アルファ・システム、タイトー
■ジャンル：縦スクロールシューティング
■操作方法：1レバー＋2ボタン
■発 売 日：2003年4月22日（稼動中）
■使用基板：NAOMI（GD-ROM）

ついに明らかとなった隠しキャラクター出現コマンドの公開に加えて、マップ付きステージ4攻略をお届け！　ボス稼ぎの基本に加えて、前号の続きとなるステージ2ボス稼ぎ攻略、スコアトライアルの中間発表までを一挙掲載だ!!

ちびふみこ Fumiko Odette Vanstein child version

小夜&ふみこ2P協力プレイのデモに登場した"ちびふみこ"が、何と八人目のプレイヤーキャラとして使用可能なことが判明した。基本的な攻撃方法はふみこと同じだが、式神攻撃に重点を置いた式神強化タイプになっている。その半面、通常攻撃&特殊攻撃のダメージ量が下がっているので、注意が必要だ。

ちびふみこ出現コマンド
（オペレーター専用：テストモードで入力）

↑↓→→2Pスタート 1Pスタート→→2Pスタート

"ゲームテストモード"のトップメニューが表示されてから10秒以内に上記のコマンドを入力（レバー入力は1P側）。"ゲーム設定"に"ふみこ若返り"というメニューが追加されるので、これを"あり"に設定。後はデータをセーブしてゲームを立ち上げる。

グラフィック&ボイス共にちびふみこ専用のものが用意されており、ステージ中間デモや2P協力プレイのシナリオも完備されている。

キャラ性能評価

項目	評価
移動速度（※）	★★★★★
通常攻撃	★★
式神攻撃・壱式	★★★★★★★★★
式神攻撃・弐式	★★★★★★★
特殊攻撃	★★

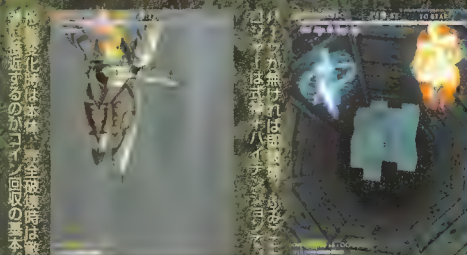
※式神使用時

スコアのタイム換算

ボス戦の残りタイムで得られるボーナスは、1フレーム当たりに2万5千Pts.（1フレーム＝1／60秒）で、これを1秒に換算すると150万Pts.。8倍破壊&回収だけを見ても約6秒分に相当（下表参照）。これに基本点×8を加算した点数が理論値となる。

倍率	コイン回収	×8ACT	GET ITEM	合計
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
×3	90万	—	15万	105万
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
×6	360万	—	30万	390万
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

便宜上、パーツ（コイン出現枚数：10枚）を同じ倍率で破壊&コイン回収した場合のスコアを一覧表記。

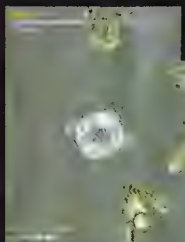
ハイテンションを有効活用！ ボス稼ぎの基本事項

残りタイムがクリアボーナスとなるボス戦では、いかに効率よくボスを倒してタイムを稼ぐかがパターン作成のポイントになる。キャラごとに多少の違いこそあるが、基本的な流れは、始めにハイテンション攻撃で耐久力を削り、耐久力が少なくなったら式神攻撃での8倍破壊を狙っていくというもの。

とはいえ、これは破壊可能なパーツやビット攻撃を持たない形態やボスでの話。パーツやビットは、高い基本点を持っており、形態変化と同時に破壊しなければコインを8倍回収できる。しっかりパターンを組んで8倍破壊&回収していけば、タイムボーナス以上にスコアを稼げるぞ。

中でも後者のビットについては、その形態を変化させずにループさせることで、タイムの許す限り稼ぎ続けられるので大幅にスコアを伸ばせるポイント。それ以外の形態を即座に変化させていけば、それだけ多くの時間でビット破壊に使えるので、まずは速攻パターンをしっかりと作ろう。

式神調書　ちびふみこの秘密：光太郎が年下好み（？）との話を小夜から聞き、特製キャンディーを食べて（若く）幼くなったらしいふみこ・オゼット・ヴァンシュタイン。その事実をほかの登場キャラクターは知らない様子で、2P協力プレイ時のデモでは別人のように扱われることも。光太郎や金との掛け合いが気になる人は、プレイして確認しよう（CV：こやま きみこ）。

“置きボム”で稼ぐ！

光太郎、小夜、ふみこは、本体が実体化する前にボムを撃つことでダメージ調整ができる。タイミングは、光太郎&小夜なら最終形態の合体前に撃ち、ふみこは第三形態の逃げ際に撃っていくこと。

ふみこはこれぐらいのタイミングで撃つこと。

本体にもダメージが入るので時間も短縮可能。

キャラ&式神タイプによっては、[illegible]パーツの間へ入った方がいい。

[illegible]で縦座標を合わせておけば、[illegible]レーザーが[illegible]てくる[illegible]安全[illegible]

ボムを使えば楽勝!?
稼ぎ攻略 2-1 BOSS

[illegible]攻撃パターンさえ覚えてしまえば、決[illegible]しくない。[illegible]繰り返し練習して、自分なりに[illegible]する[illegible]を見付けていくことが重要となる。

パーツが4個ある最終形態までは、敵弾にカスってハイテンション+式神攻撃での速攻破壊が基本。ハイテンション状態を作りづらい第三形態については、第二形態の耐久力ゲージ中央に縦座標を合わせておけば、開幕の弾幕に当たらず本体に張り付ける。

最終形態の基本方針としては、左側パーツ×2→右側パーツ×2の順番で破壊。左パーツは開幕の紫弾幕で8倍破壊&回収、全方位への緑弾幕に切り替わったところで右パーツを8倍破壊&回収可能なパターンを考えること。

総パーツの理論値

4,968万Pts.

パーツ(242万×4個)を8倍破壊&回収した場合の理論値は、タイムに換算すると約32秒に相当する。つまりパーツ1個を8秒以内に式神攻撃で破壊できれば、タイムボーナスよりも稼げる計算になるわけだ。

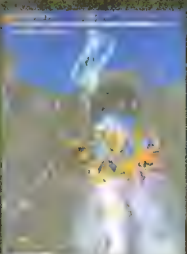
ビット稼ぎが重要！
稼ぎ攻略 2-2 BOSS

[illegible]細かなパターンの違いこそあれ、第一形[illegible]&式神タイプで稼ぐことが可[illegible]安定度アップを目指していこう。

まず、スタートと同時にボスの周囲を回転し始めるビット(以下 回転パターン)を、本体にダメージが入ってもいいから即座に破壊。これですぐに回転パターンから、画面の下に向かってビットを投げるパターン(以下 投げパターン)へと攻撃を変化させていく。

投げパターンでビット破壊を狙うタイミングは、画面下まで下りてきたビットを引き戻し始めた直後。この戻り際は、内部的に回転パターンと認識されているため、タイミングよく破壊し続ければ投げパターンだけを繰り返せる。

ただし、ビットからのバラマキ紫弾は軌道がランダムなので要注意！ しっかりと紫弾の軌道を見極めて、ハイテンション状態を維持したい。

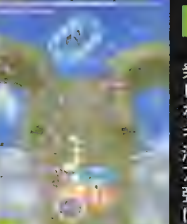
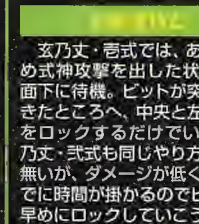
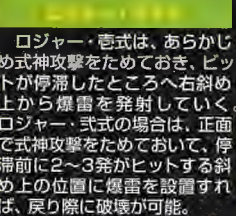
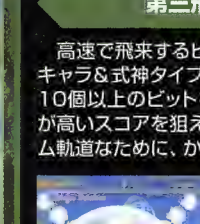
光太郎であれば、タイミングよく式神攻撃を発動させるだけでOKだ。

ビット(盾)の理論値

1,242万Pts.

ビット1個の理論値をタイム換算すると約8秒に相当する。一般的な第一形態でのビット稼ぎの場合、平均的なキャラ&式神タイプで約4秒に1個を破壊可能。永パ防止の鬼が出てくるまでに、27セット近く回せる。

各キャラクター別 ビット稼ぎ基本パターン

ふみこ・壱式では、式神攻撃の発動タイミングと着弾ポイントが重要。画面右下で式神攻撃をセットしたら、ビット停滞位置の右斜め上にサイトを移動させて停滞寸前に発射。ふみこ・弐式の場合は、引き戻す軌道上に後半のサイトを置かなければならず、シビアだ。

小夜・壱式の場合は、盾を投げるタイミングに合わせて式神攻撃を発動。突進してくるビットに式神攻撃を2回ヒットさせながら右へ回避。後は戻り際に、再度式神攻撃をヒットさせれば破壊が可能。小夜・弐式も基本は同じだが、攻撃範囲が狭い分だけ難度は高い。

ニーギ・壱式は、式神攻撃を発動させたらビットの横に密着して、一緒に下がりながら紫弾をリフレクトしていく。ニーギ・弐式の場合は、ビットの停滞位置で左を向いて待ち、バリアでダメージを与えながら紫弾を吸い込み。戻り始める前に解放していけばOKだ。

玄乃丈・壱式では、あらかじめ式神攻撃を出した状態で画面下に待機。ビットが突進してきたところへ、中央と左の雷球をロックするだけでいい。玄乃丈・弐式も同じやり方で問題無いが、ダメージが低く破壊までに時間が掛かるのでビットを早めにロックしていこう。

ロジャー・壱式は、あらかじめ式神攻撃をためておき、ビットが停滞したところへ右斜め上から爆雷を発射していく。ロジャー・弐式の場合は、正面で式神攻撃をためておいて、停滞前に2～3発がヒットする斜め上の位置に爆雷を設置すれば、戻り際に破壊が可能。

金・壱式では、画面右下で式神攻撃を横に出してダメージを与え、破壊する前に1回外してから逃げ際を破壊する。金・弐式は画面下で式神攻撃を正面に置いてダメージを与えて、右斜め前方に紫弾を回避しながらビットの戻し際に下がって、再度式神攻撃を当てよう。

第三形態での稼ぎ

高速で飛来するビットを一つでも破壊可能なキャラ&式神タイプなら、1ループ(約24秒)で10個以上のビットを破壊できる第三形態の方が高いスコアを狙える。ただし、ビットがランダム軌道なために、かなりアドリブが要求される。

ボム使用の速攻パターンでも破壊点だけでかなり違う。

小夜とロジャーの2キャラは、狙う価値が十分にある。

式神調書 **2-2ビット稼ぎとタイム配分**：第一形態でのビット稼ぎを何秒までやるかは、第三形態との兼ね合いで決めていこう。第三形態で全くビット稼ぎができない&ボム+式神攻撃で完全破壊が可能なら、第一形態で鬼が出現する直前まで粘ることも可能(鬼から30秒間はボスが自爆しない)。とはいえ、“鬼ごっこ”しながらボスを倒すことになるので、それなりの覚悟が必要になる。

STAGE-4 ねじれた城中核

道中、ボス共に激しさを増すステージ4。一見無秩序な大量の敵弾も、よく見れば規則性のある撃ち方をしていることが分かる。弾速は遅いので、自機狙い弾をうまく誘導すれば、余裕を持ってかわすことができる。物量で押されそうなときは、ハイテンション攻撃で道を切り開け。

SECTION 1

ケンやエフが大挙して押し寄せる。中盤のラグ4機は25枚のコインを出すので8倍で破壊したい

AREA D オダルラッシュ

早回しで出現するオダル編隊。左右から次々現れ、緑弾を撃って去っていく。画面内に停滞する時間は短いので、稼ぐ場合は撃ち漏らしに注意。ここまで、さらに早回しの効率がいい場合は、エフが4機ずつ下からどんどん浮上してくる展開になる。下方180度をカバーする広角の緑弾を撃ってくる。近距離型の式神はAREA Aの要領で中央で倒そう。

AREA C ラドラッシュ～ヘゲル地帯

下から弧を描いて飛来するエフは、自機狙いの紫針弾を一塊で撃つ。同時に上からはラドが出現し、真下に緑弾を撃ってくる。少しずつ動くと追い詰められやすいので、ラドの弾と平行に一度大きく前に出よう。こうして紫針弾を誘導すれば、下に空間ができて避けやすくなる。次のケンとヘゲルのラッシュは、ヘゲルの紫針弾に着目して避ける。

AREA B ケン&オダルラッシュ～ラグ地帯

緑弾を撃つケンが左右交互に、大量のオダルが上部に出現。下方でオダルの紫針弾を誘導しながら少しずつ動いて避けよう。ケンは即破壊すれば緑弾を撃たれないので、かなり楽になる。次にラグとエフの混成地帯。ラグの緑弾は距離を置けば真正面が安全地帯。なお、金・壱式は画面上部でY字に仁王剣を出せば、このエリアを全く動かずに突破可能だ。

AREA A 開幕～エフ&ケン地帯

まず、左右から3機1組のオダル編隊×6が出現。3発の緑弾を撃ちながらしばらくその場で回転し、来た方向へ去っていく。続いて、下から浮上し、上方へ飛び去るエフ4機編隊×4。八の字に緑弾、去り際に自機狙いの紫針弾を撃ってくる。あまり上に出過ぎないようにすればOK。エフは画面内に居る時間が短いので、稼ぐ場合は迅速に攻撃しよう。

SECTION 2

短い面だが油断は禁物。ほぼ全域に渡って出現する、大量の弾を出すオダルへの対処がポイント。

AREA D 全方位オダル

ここからの敵は早回しで出現する。まず、画面周囲から大量のオダルが針弾を撃ちながら突っ込んでくる。中央上で待機して、下に少しずつ動いて針弾を流し、下まで行ったら左右どちらかに抜けていこう。ショットと式神を併用するときはスピードの緩急に注意。早回しが早ければ、この後極太レーザーを撃つヘゲルが2～4機ずつ出現し続ける。

AREA C ラグ～オダル&ヘゲルラッシュ

自機狙いの紫針弾を撃つオダル編隊に交じり、左右に広がるレーザーを撃つラグが出現。攻撃まで間があるので、レーザーを撃つ前に破壊したい。これが終わると、左右から緑弾を撃つオダルが間断無く通り過ぎる中、レーザーを撃つヘゲルが4機出現。下の2機は下側に、上の2機は内側に曲がる。ヘゲルの出現位置を覚えて速攻破壊を目指そう。

AREA B オダルラッシュ～エフ&エオ地帯

ラドが終わるとオダルが出現、全方位に紫針弾を撃つ。徐々に出現数が多くなり、大量の針弾に囲まれることになる。ショットを使って先手先手で攻撃すれば安全。逆に稼ぐ場合は、最初のオダルが攻撃してから式神を出すといい。続いて中央で交差するようにエフ、外側に逃げるようにエオが出現。エオの撃つ3WAYの中心近くをキープしよう。

AREA A ラドラッシュ×2

スタート直後、画面奥から大量のラドが浮上。広角の緑弾を撃ちまくるので、中央に居ると追い詰められやすい。端よりに位置し、広い方へ少しずつ動いて緑弾を流そう。弾速は遅いので落ち着いて避けよう。浮上の瞬間を攻撃すれば弾を撃たせないことも可能だが、数が多いので避けを前提に動いた方がいい。同様の編隊がもう1セット出現する。

名称：エフ(Eh)
スコア：7,650Pts.
出現コイン数：3

名称：ラド(Rad)
スコア：1,280Pts.
出現コイン数：1

名称：オダル(Odal)
スコア：2,560Pts.
出現コイン数：1

ザコ敵紹介とマップの見方 ザコ敵の名称、スコア、出現コイン数と対応したマップ用の記号を掲載。

1 球体を撃ち、スペースを確保

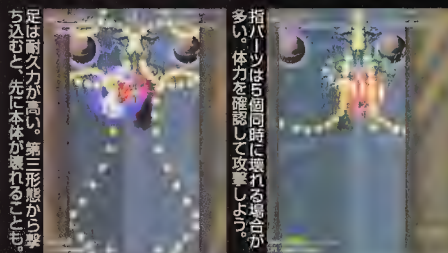
ミーミルは左右の球体で壁を引き寄せ、徐々に移動範囲を狭めてくるが、球体に撃ち込むことで壁を広げることができる。狭くなってきたら球体を攻撃しよう。なお、壁に触れてもミスにはならない。また、球体を攻撃すると白く光るが破壊は不可能。

ボスの攻撃を覚えて、狭くなる前に弾避けの空間を確保しておきたい。

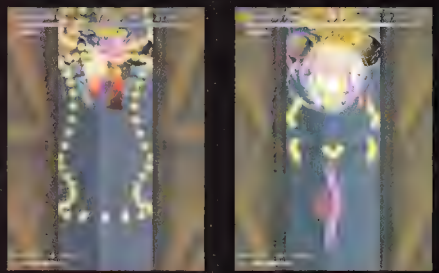
左右の球体を均等に攻撃して左右幅を同じにしておけば、第三形態が楽。

2 本体とパーツはダメージ共用

このボスは、パーツに攻撃しても本体へダメージが入る。スコアを稼ぐ場合は要注意。指パーツの(全)破壊と同時に形態が変化すると、最大で400枚ものコインが8倍回収できなくなってしまう。また、腕と足は固いので事前の撃ち込みが重要。

指パーツは5個同時に壊れる場合が多い。体力を確認して攻撃しよう。

足は耐久力が高い。第三形態から撃ち込むと、先に本体が壊れることも。

キャラクターオーバーは512枚 指パーツ破壊時は注意

『式神の城Ⅱ』のコイン同時出現最大数は、前作の2倍に当たる512枚。これを超える可能性がある場所の一つがこのボス戦だ。範囲の広い式神攻撃で、指パーツ10個をほぼ同時に破壊してしまうと、300枚近く損をすることになる。ただし、本体の真正面で完全に密着状態であれば、発生のタイムラグでロスをほとんど無くすことが可能だ(指10本の場合、780枚ほど回収できる)。

ここまで発生源に近付けば9割以上回収可能。許せる範囲？

例えばこんな壊し方をすると、550枚強しか回収できない。

STAGE 4-1 BOSS ミーミル Mimir

左右の球体で壁を引き寄せてくる。10本の指パーツをいかに効率よく[illegible]できるかが[illegible]のポイントだ。

BOSS SCORE

本体／	6,500,000Pts.
パーツ(腕)／	300,000Pts.
パーツ(指)／	200,000Pts.
パーツ(足)／	400,000Pts

※緑の線で[illegible]パーツ(写真は[illegible])

大量のパーツを所持

ミーミルの特徴は大量のパーツ。攻撃に用いる腕とその下に隠れた指×5、指の台座となっている足で合計7パーツ。これが左右に2組あり、大量のスコア獲得が可能となっている。指パーツは、5個が密集しているので同時に壊れることが多く、破壊&回収の仕方で大きな差が出るので注意。腕を破壊しなくても指にダメージを与えられることを考慮に入れ、効率よく8倍破壊&回収できるパターンを考えてみよう。攻撃の比較的単調な、第三形態で破壊すると回収しやすいぞ。

第二形態が強敵

ミーミルには三つの形態があるが、その中でも厳しいのが第二形態。空間が狭いと非常に避けづらく、また、腕の有無によって攻撃方法も変化するためだ。ボムを使うならこの形態がオススメ。球体を撃つ際は、両側を均等に攻撃した方が第三形態の弾避けが楽になる。

球体から来る針弾に、広角弾の間をふさがれないように。

形態別　攻撃パターン一覧

第一形態（パターン①→②）

①大型黄色弾

腕から巨大な黄色の弾を射出。弾は、適当な横座標で垂直に自機の居る方へ飛んでくる。どこで曲がるかはランダムだが、判定は小さい。素早く間を見付けて張り付き、一緒に動きながらハイテンション攻撃でダメージを与えよう。これだけでキャラによっては形態を飛ばせる。

②自機狙い針弾＋反射リング弾

本体からの壁で反射するリング弾、球体からの自機狙い紫針弾による混合攻撃。リング弾は画面中央での上下移動で避けられるので、上で待ち、針弾が来たら下がって避けるようにすれば時間を稼げる。または、壁付近から紫針弾を誘導しながら、反対側へ動いて流そう。時間は短い。

第二形態（パターン①→②）

①針弾バラマキ

本体の2カ所から中央で交差する8WAY、球体から自機狙いの針弾を5発1組で発射。左右の空間が狭いと避けるのが困難なので、この形態になったときに幅が狭かったら、すぐに球体を攻撃しよう。8WAYの間を圧迫されないように、自機狙い弾が来たら大きく横に動くのがポイント。

②火柱＋大型黄色弾or全方位緑弾

本体から壁で爆発して火柱になる火炎弾と、腕から第一形態と同じ大型黄色弾を発射。この黄色弾は斜めに撃ち出され、壁に当たると反射する。腕が破壊されていると、球体から全方位へ6発1組の緑弾で攻撃する。火柱に注目し、ジグザグに動いて避けよう。やはり空間が狭いと厳しい。

第三形態（パターン①）

①反射リング弾

この攻撃は球体が左右対称に近いほど避けやすい。完全に対称なら横から来る弾は1発に等しく、真正面での上下移動で楽にかわせるためだ。ずれていたら、最初に球体を攻撃して位置を合わせよう。

安全地帯アリ！

第三形態は、球体を広げればリング弾の死角になる安全地帯がある。多少時間は掛かってしまうものの、安全確実に抜けられるぞ。

球体とボスの間に入れば、リング弾が来ない。

最大まで広げて密着。金と玄乃丈で可能。

◆ 名称：ラグ(Lagu) スコア：53,530Pts. 出現コイン数：25

▲ 名称：エオ(Eoh) スコア：11,240Pts. 出現コイン数：10

△ 名称：ヘゲル(Hagel) スコア：4,590Pts. 出現コイン数：10

■ 名称：ケン(Cen) スコア：8,930Pts. 出現コイン数：3

Yukari Horiguchi

STAGE 4-2 BOSS

堀口 ゆかり

第7世界の女性 [illegible] ある。その力を [illegible] ンになる。本体は [illegible] 界で目を醒ますこと [illegible]

BOSS SCORE

本体	3,500,000Pts.
カード	100,000~600,000Pts.

カードデータの見方

サモンストンウォール ／ 全 ／ 破壊 ○ コイン ／ 300,000Pts.

①カード名 ②「個」は個別破壊可能。「全」は1枚破壊すると残りの判定が消え、攻撃方法が変化する。「不能」は判定無し。③コインを出すか否か（最大10枚）。サモンストンウォール以外の破壊可能なカードはすべて出す。④破壊時のスコア。

引くと危険

堀口ゆかりは本体からの攻撃を一切行なわない代わりに、カードを使ってさまざまなアクションを起こす。各形態は開始直後、カードを使うまでに若干の間があり、このときにハイテンション攻撃を撃ち込めば一気に体力を減らせる。逆に、引け腰で闘うとあまりダメージを与えられずに苦戦する。特に注意が必要なのは第三形態。防御力がアップするエンチャントホーリーアーマー、形態開始時までライフを回復するスペルヒールマジックなどの補助系カードを使うため、ダメージ効率が重要となる。[illegible]当たり判定を[illegible]カードの中央やや下[illegible]に重なる程度。

第三形態の開幕張り付きで倒し切れないキャラは、ホーリーアーマーを先に破壊しよう。

速攻パターン

最も早く倒せるキャラは小夜と金で、第二形態以降は、本体下でのハイテンション攻撃のみで瞬殺可能。光太郎とニーギはハイテンション＋下がって式神、玄乃丈は式神張り付き＋下がって式神維持、ふみことロジャーはAボタンとCボタンを押し続け、ためが完成したら放つ（ロジャーは最大までためる）、という方法で、いずれも弾避けをほとんどせずに倒すことができる。

張り付きが甘いとアーマーに引っ掛かる。注意。

小夜と金はアーマー無視でもメテオ前に倒せる。

形態別攻撃方法＆使用カード

第一形態（A→B）

カード	破壊	コイン	スコア
スペルファイヤーボルト	不能	×	―
サモンウィスプ	全	○	300,000Pts.

張り付き後もハイテンション攻撃を意識して当てればこの攻撃中に破壊可能。

4枚のウィスプカードを展開し、緑弾と通常弾に囲まれた水色弾で攻撃。カードがめくれるまで張り付いて撃ち込める。その後も攻撃が届くまで張り付けるが、本体が下に動くこともあるので早めに下がろう。ウィスプカードを1枚破壊するか、一定時間でファイヤーボルトに移行。本体周囲を回転する3枚のカードが大型の丸弾を連射する。端に追い詰められる前に大きく動き、切り返すすき間を作るのがコツ。破壊は不能。

第二形態（A→B→C→B→C）

	カード	破壊	コイン	スコア
C	サモンエンジェルナイト	全	○	600,000Pts.
B	サモンウッドアーチャー	全	○	400,000Pts.
A	サモンストンウォール	個	×	200,000Pts.

ちょうどすき間があるのでそこを抜ける。エンジェルナイト前に飛ばそう。

ストンウォールはB、Cが2ループ後に破壊されていれば復活。開幕から張り付き、ウッドアーチャーの攻撃が始まったら中央のストンウォールの間を通って下へ。エンジェルナイトは緑弾が意外に広がるので大きめに動くように。

第三形態（A→B→C→D→A→B→C）

カード	破壊	コイン	スコア
スペルヒールマジック	不能	×	―
スペルスターレイ	個	○	150,000Pts.
スペルメテオインパクト	不能	×	―
エンチャントホーリーアーマー	個	○	100,000Pts.

スターレイ（素点15万）8倍破壊＆回収スコアはタイム約6.4秒分だが……。

余裕があればアーマーも式神攻撃を用いて、8倍破壊＆回収を狙いたい。

ホーリーアーマーを回転させながらメテオインパクトとスターレイで攻撃してくる。メテオインパクトは巨大な隕石を早めに動いてかわす。ニーギ以外は、式神を出したままだと遅過ぎて避けられない場合があるので注意。スターレイはカードの真下に極太レーザーを発射する。何としてでも、この次のヒールマジックの前に倒したい。なお、ヒールマジックは1回しか使用しない。

式神調書

4-1ボスの形態変化： ボスの形態変化時にもT.B.S.が適用され、出現コイン数に倍率が掛かるが（10~80枚）、4-1ボスだけはなぜかこの表示が出ない。ただし、実際のコイン出現数にはしっかり補正が掛かっている。なお、形態変化時に限り、8倍でも×8アクションボーナスは加算されない。そういう意味では、4-1ボスのように表示されない方が正しい？

式神の城Ⅱ スコアトライアル
中間結果発表（6月5日締め切り分）

順位	壱式		順位	弐式	
1	5,578,816,320	NMD-BB	1	5,941,593,210	大ちゃん
2	5,206,859,180	NYA	2	5,931,952,270	AKI-TaKL
3	4,607,060,390	ENM-CL3	3	5,632,808,150	全然ない

順位	壱式		順位	弐式	
1	4,809,986,860	タコー太（勘弁して）	1	4,863,799,520	Y.S.333
2	4,349,295,200	THK	2	4,811,557,340	汗まみれの絢爛舞踏！ヘレティックさきお
3	4,166,133,610	あべC	3	4,779,879,800	KSG兄さん

順位	壱式		順位	弐式	
1	5,344,772,090	YYN	1	5,177,247,410	ダメK.K
2	5,238,169,810	新ZNA会長?	2	4,272,420,600	ディック
3	5,197,316,920	どんぐりす	3	3,605,116,940	BM-T.Y！

5億Pts.賞	
500,000,000	SRK
500,000,000	.BB
500,000,000	NOVU
500,000,000	TZW?

二人同時プレイ		
1	6,092,848,000	YUKI&MIU
2	5,482,041,880	8TR&8TR
3	5,300,204,370	KMT&DONG

開発より一言

まだ1回目の集計なのに、かなりとんでもないスコアが出てしまっている様で、ビックリです。いやー、みんな飛ばすなぁ（笑）。さあ、これからどうなる……？。

特別賞
あくりる
ARAD
どんぐりす

抽選プレゼント当選者
RAY$
けん
MIL
ぞりもう
ディック

順位	壱式		順位	弐式	
1	5,747,747,430	YOS.K	1	5,963,822,020	颪
2	5,733,377,160	ひさ	2	5,920,992,510	おちゃまにあKMT
3	5,150,800,350	Y.S.333	3	5,829,727,020	がん

順位	壱式		順位	弐式	
1	5,410,078,960	じー	1	5,077,797,770	あいりー@黄龍
2	5,194,496,540	青のポニテにして瑠璃色の瞳	2	4,834,765,020	AYA-にぐ
3	5,066,777,070	コロクル	3	4,802,679,010	コーハン北尾

順位	壱式		順位	弐式	
1	5,128,474,720	ADMHR-ACF	1	4,707,676,990	TF-KML
2	4,853,339,830	ケバブ愛好会会長ねこまた	2	4,428,780,960	AMS
3	4,764,917,530	KEY	3	4,149,074,500	P,B

順位	壱式		順位	弐式	
1	4,571,883,600	AJI-千秋	1	4,516,871,830	F-NMM-N.S
2	4,341,182,620	覇亜（久しぶり）	2	3,624,075,390	キノ
3	4,252,487,450	天満橋民	3	3,574,534,180	Y.I

第六世界級の大増スペース！

七世界を統べる編集長様の恩恵で、背伸びをしたい年ごろの式タブが禁断の増スペース！ この調子で、麦チョコ情報もドンドン送ってくださいね。

今月も『式神の城Ⅱ』ディレクターのNAOKI氏へ質問をぶつけてみました。

Q：オカルト色の強い『式神の城Ⅱ』ですが、開発中に怪奇現象は起きましたか？

A：制作中には何も起きなかったんですが、制作後立て続けに以下の現象が……。

●背景スタッフが、バイクでコケて椎間板ヘルニアと坐骨神経痛を併発した（一カ月半経過した今現在も治療のため、休職中）。

●プログラマーが別プロジェクトに入ったところ、長期にわたり熱を出して、検査入院まででした。

●私が突然ひどい腰痛に犯される。椅子に座って作業ができないくらいにキツい腰痛で、治まるのも時間が掛かると思われていたが、ある日突然痛みが治まった。

……数多くの怪奇現象!?が起きましたが、無事に出来上がってよかったです。

（福岡県　皐月トミィさん）
☆突発的に始まった、登場人物アニマリティ計画！ ニーギまっしぐらってな感じ。

（岩手県　式神三等君）
☆「悪いセーラームーン」のイメージって（笑）。セラムンのようにミュージカル化希望。

（千葉県　爆テロのあほさん）
☆敵弾の当たり判定も根性で無視してほしかったのだが…。でも、元気だから良し。

（石川県　U.J.さん）
☆目標はロジャーで1コインクリアですか！ 攻略を参考にしてファイトよっ！

（東京都　氷野"ラザ様へ"深雪さん）
☆小夜ちゃんは、ニーギ嬢とのタッグが面白いかな。勢いに圧倒されてるトコロが。

（千葉県　麗crown君）
☆弐式でグルグルアタック、たしかに極楽台風に恥じぬ使いっぷりですよね（笑）。

各締切時の賞&賞品：【アルファ・システム特別賞】開発スタッフ描き下ろしイラスト色紙（3名様）、【5億Pts.賞】オリジナルQUOカード（5名様）、【抽選プレゼント】インストラクションカードセット（5名様）、スコアトライアル告知用ポスター（5名様）、オリジナルQUOカード（2名様）、【式神マスター（最終締め切りのみ）】ポスター／オリジナルQUOカード／オリジナルグッズなど。

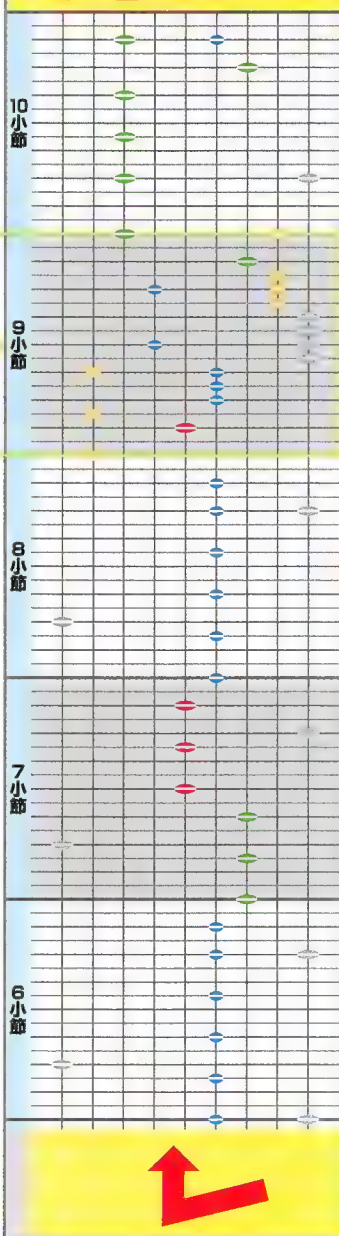
まだまだ上を目指そう！

上級者に追いつけ！ 譜面全掲載攻略第2回 サイバーロカビリーEX

今回は、縦連打や5〜6個の同時押しが複合的に落ちてきて大変難しい、新堂敦士さんのサイバーロカビリーEX「Dynamic！ Atomic！ S.C.B.G.」を攻略です。この曲は、縦連打が右側に集中しており、右腕の力を結構使うので、右利きの人は通常譜面、左利きの人はオプションのミラーをかけた方がクリアしやすいと思います。

『ポップンミュージック9』の攻略も今回で最終回。最後は新堂敦士さんの人気曲「Dynamic！ Atomic！ S.C.B.G.」です。

ポップンミュージック9
■メーカー：コナミ／コナミマーケティング
■ジャンル：音楽シミュレーション
■操作方法：9ボタン
■発 売 日：2002年12月下旬発売(稼働中)
■使用基板：——

Text：赤男　譜面協力：りょーちん

譜面の見方

ボタンは左白から1〜9となり、文章中はボタンを数字で表記しています。また、同時押しは「＋」(例：1＋3＝1と3の同時押し)、続けてたたく場合は「→」(例：1→2＝1の次に2をたたく)、同じボタンを短い間隔で続けてたたく場合は55などと連続して表記しています。

1 縦連打と同時押し

最初から高難度譜面登場です。左手で3→2→3→3→2というリズムでたたきながら右手で6をたたくというものですが、左手のリズムは2小節目〜5小節目まで同じです。右手は、7→7→77→7までは同じで、その後のパターンが違います。

まず1回目のパターンは7の4連打です。2回目は7→777の一回たたいての3連打、3回目は最初と同じの7の4連打です。そして、各小節の始めにある3＋4＋5＋6＋7の五個同時押し(4小節目中盤〜5小節目始めまでは3＋4＋5＋6)部分です。これらに注意すれば、最初で全部ゲージが無くなることはないです。

ちなみに、左手の3→2→3→3→2というリズムは、このあとも数個所に出てくる重要なリズムなので、覚えておいてください。

2 右の連続三連打

ここは5、9、8の連打に見えますが、実質右手だけで処理するため、右手で合計10連打することになり、失敗しがちです。

そこで、9の4個目を捨ててたたきます。すると、666→999→888となり、たたくのがかなり楽になります。左のほうは、2→2が連打の合間に、2→4→4が連打中の同時押しになりますが、左手をあまり意識をせずにたたくと、思いのほか効率よくたたけます。集中する部分は、左手より右手ですね。

音辞典 ミニ攻略1:この曲、実はスーパーランダムやランダムでプレイするとクリアが簡単にできるような譜面が出てくることが多いんです。ただし問題が一つあります。5、6個の同時押しが多いので、押すのが無理な配置になる譜面が出てくることも……。しかしそれを差し引いても、クリアだけを目指している人は挑戦してみる価値は十分にあると思いますよ。

3 取れるところを見極めよう

前半に難しい譜面が集中しているのがサイバーロカビリーEXの特徴ですが、この11小節目も、そんな難しい個所の一つになっています。

3+6の4連打、3+7の4連打の後に、2+7の4連打、その後間髪入れずに2+3+4+5+6+7の6個同時押しが押し寄せてきます。

2と7の連打をたたくときは、2と7の位置は普通の連打をたたくのではなく、2+3+4、5+6+7をたたくときの2と7のたたき方でたたくのがコツです。このようにすると、連打後の6個同時押しにも対応ができるからです。そして同時押し後の2は、無理にたたこうとするとリズムを崩してしまう恐れがあるので、確実に取る自信がなければ基本的には見逃したほうが無難です。ちなみに、19小節目にも同様の譜面が出てくるので、そちらも同じように対処しましょう。

4 赤ポップ君を区切り目に

ここは赤ポップ君を基準に、4までを左手で、5以降を右手で取とりましょう。この個所は、1で説明した左手での3→3→2→3→2と似たようなリズムの3→3→2→3→2→3→3→2が出てきます。そのため、1のときと同じようにリズムを覚えながらたたいてください。右手は3と交互押しと考えてたたくようにしましょう。

左手の3のリズムだけを抜き出して考えてみると、3→6→3→8→3→8→3→6+8→3→8となっており、交互にたたける譜面なのです。そのため、左手のほうはリズムを覚えてたたき、2+8の同時押しがあると考えないようにたたくのがコツです。

この譜面ですが、実は12，13小節目にも出現しています。一見違うように見えますが6、8に対応しているのが7です。

5 階段と同時押しの複合

前半最大の山場です。ここまでゲージが残っている人でも、ゲージがすべて無くなってしまう可能性があります。ここは、左手で階段を取り、右手で7、9の同時押しを取る方法以外にベストなたたき方は無いでしょう。

最初に左手で1→2→3、右手で7+9を取ります。その後4→5→6を左手で取り、5を取ったときに7+9を右手でたたきます。同じように4→3→2と左手で取り、1を取ったときに同時に右手で7+9を取ります。その後は2→3→4→5までたたき、左手で6、右手で9の同時押しを取ります。この2～4までを取るときに出現する9→9→7は見逃します。最後に左手で2+3+4、右手で6+7+8の6個の同時押しを取りましょう。

音辞典 ミニ攻略2:皆さん意外と知らないのが、この曲のバトルハイパーの譜面は結構縦連打が多く、譜面の場所によってはEXとさほど変わらないような配置もあるということ。縦連打以外にも難しい個所があるので、友達と利き腕同士で対戦して、お互いが片方の手で練習するとEXのクリアが近くなりますよ。縦連打がうまくたたけるように、楽しく練習しましょう!!

6 同時押しの回復地点

回復ポイントになりますが、簡単とまではいかないので、気を抜かずに。

ここは、後半の大幅な回復ポイントなので落とさないようにしましょう。

まず、 の5連打が1→1+2→1→1→1となってますが、1+2のとき右手で8+9をたたかなければなりません。左手に気を取られていると、右手の同時押しを見逃してしまうので注意が必要です。その後は左手で2→2 +4→2→3を取りながら、右手で7+9→7→66→7→9→7+8を取ります。この66の2連打は左手でたたいても大丈夫です。

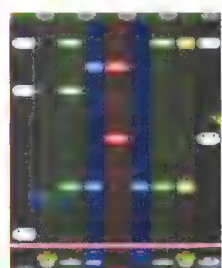
その後は、間隔を空けながら3+4+5、7+8+9の6個同時押しがくるので、焦らず左手で3+4+5→1→3+4+5→1→3+4→5→1+3→1+3、右手で7+8+9→7+8+9→6+7+8→9→4+5→7+8+9と取りましょう。3+4+5+7+8+9などの同時押しは、数が多く混乱してしまいがちなので、しっかりたたかないと取りこぼしてしまいます。注意しましょう。

7 同時押しを確実に！

後半第二の大幅回復ポイントとなる部分です。ここでゲージを落とすと、クリアできなくなる可能性があるので気を付けましょう。

同時押し部分のゲージ上昇をあなどってはいけないですよ。逆にここでBADを連発してしまうと、クリアできなくなります。

ここの譜面は、まず4+5+6→2+3→3+4→9→1が、そしてこの後から5、6個の同時押しが続きます。

左手は3+4+5→2→3+4→1→3+4+5→1→3+4+5とたたき、右手では7+8→7+8→6+7+8→6+7+8と取ります。その後の9→1→9→1を、曲に合わせて交互にたたき、次の3+4+5、7+8+9の同時押しを取りましょう。

写真の部分は6と同じ要領です。譜面を見るとスグ分かりますが、6と違う部分もあるので注意。

39、40小節目は、6の31、32小節目と同じ要領でたたきましょう。

しかし、31小節目とはたたくボタンが違うので気を付けてください。ここも6と同様に、ボタン数の多い同時押しが多数出現するので、混乱せずにしっかりたたくように意識しましょう!!

音辞典 縦連打について:この曲にも頻繁に出てくる縦連打ですが、ほかの曲でも出てきたりします。腕の力でたたいてもいいのですが、長い連打の場合途中で力尽き、BAD連発ということもあります。そんな縦連打ですが、一つのボタンを両手で交互にたたく方法があります。例えば5の10連打。片手の場合は10連打ですが、両手でたたけば左右の交互連打(次ページへ)

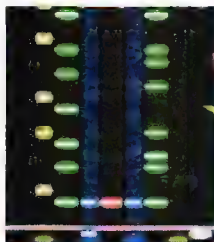
8 ここでゲージを増やせ！

まず左手で 1+3→2+4→1+3→3を取り、右手で 8+9→3→3→1と取るのですが、左手の 2+4→1+3は左手を左斜め下にずらす感覚で動かすとうまく取れます。その後 8→7→9→6、3+4+7+9→3+4+6+7→3+4+5+6の同時押しを取っていきます。すぐ後に4→2+8→4と来るのですが、この2+8→4は間隔が短いので、ここは覚えておき、前もって気持ちの準備をしておきましょう。45小節目の3+5+7+8→6は間隔が短く、無理をして続けて取るより、3+5+6+7+8の同時押しと考えてください。

5でゲージがすべて無くなった人は、ここでもまだ赤ゲージに届いていないと思います、最後に向けてここでしっかりゲージを上げておきましょう。

9 リズムに乗ろう

最後の山場でリズムが大事な個所です。まず、全体的な譜面構成として、1で出現した譜面にとてもよく似ています。しかし、1よりもかなりたたきやすくなっており、7の連打もありません。7→77→7と7→77のセットが交互に落ちてきます。左手の方は、基本的にリズムが1と同じですが、49小節目は4→3→4→4→3→4→3と一個ずれてたたくことになります。

この部分では、4を取った後に手を左斜めにずらしながら3を取りましょう。

1のところでたたいた左手のリズムを思い出してたたきましょう。もう少し、ガンバレ！

10 同時押しをキチンと

楽曲最後のトランペット部分です。同時押しの中にずれているボタンが数個所ありますが、それはすべて同時押しと考えてください。52～54小節目始めまでが、連続で同時押しをたたく譜面です。その後にもずれているボタンが出現しますが、ここも同時押しと考えて問題ないです。

完　奏　！

57小節
56小節
55小節
54小節
53小節
52小節
10

音辞典 (前ページの続き)に変わります。慣れるまでは練習がかなり必要でしょうか？　さて、攻略は今回で一時お休みを頂きますか、

「WCCF 2002-2003」プログラマー
奥田 仁一郎氏 インタビュー

次の「WCCF」に、セリエA 2002-2003シーズンの選手たちが登場することは分かった。では、ゲーム内容はどうなるのか？ プログラマーの奥田氏に聞いてみたぞ。

『WCCF 2002-2003』の大きなテーマは三つ！

監督に名前を付ける!? 選手間の相性が分かる!?

――まず最初に、本作のチームマネージメントはどのようになっているのでしょうか？

奥田：メニューの構成自体は、前作から変わっていません。本作で変更したのは、前作で改善の余地があった部分のレイアウトや、アッズーリブルーへのイメージチェンジに合わせた画面構成などです。

――練習やコミュニケーション、データ閲覧などにも変わりは無いということですか？

奥田：そうですね。基本的には変わりありません。ただ、本作の大きなテーマに、**監督のクローズアップ**、**選手間の連携の明確化**、**フレンドリーマッチの強化**というものがあるんですが、これらのキーワードに関係する部分で変わっているところはあります。

――監督のクローズアップって、どういうことですか？

奥田：監督に自分の名前を付けられるようになったんです。前作までは、生涯成績は残りますが、獲得賞金はリセットされて、そのカードが継承されたものなのかどうか、どのプレイヤーのカードなのかなどが分かりにくかったじゃないですか。その辺が分かりやすいように改善したんです。

――では、選手間の連携の明確化というのは……？

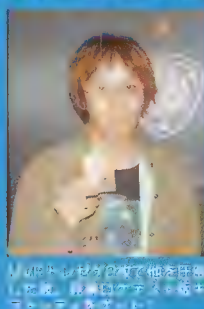
奥田：前作までは選手間の相性って、「何となくあるんだろうなぁ」程度のものだったじゃないですか。それを、もっと視覚的に分かるようにしたいと思っているんです。例えば、試合中の選手のリアクション。「何でボールよこさねえんだ！」みたいなリアクションとか、「パスが長いん

会場を埋め尽くすプレイヤーたち！「WCCF」人気、いまだ衰えず!!

福岡 6月7日（土） in 天神GIGO

トレーディング隊初上陸となる、九州は福岡。この日のイベントの目玉は、何といってもロジ[illegible]カード、その数何と2枚（ネスタ＆トッティ）！ トレーディングでは、MVPトレゼゲを2枚提示する強者も登場し、会場の[illegible]はMAXに。そのほか、[illegible]のサイン入り選手カードのプレゼントもあり、イベントは大いに盛り上がった。

[illegible]

WCCFトレーディングツアー 第9回 福岡&広島編

ファミ通&アルカディア両編集部の『WCCF』好きな面々が、全国各地の『WCCF』設置店舗でカードをトレードしていくということの企画。今回は福岡&広島での模様をお届け！

開発者インタビューで分かった『2002-2003』の新要素とは!?

ワールドクラブ チャンピオンフットボール セリエA 2002-2003
- ■メーカー：ヒットメーカー/セガ
- ■ジャンル：スポーツゲーム
- ■操作方法：専用コンパネ＋トレーディングカード
- ■発売日：今夏予定
- ■使用基板：NAOMI2

稼働開始が待ち遠しい『ワールドクラブ チャンピオンフットボール セリエA 2002-2003（以下WCCF 2002-2003）』。今月は、本作のチーフプログラマーであるヒットメーカー奥田氏にインタビューを敢行！ 本作がどのようなゲームに仕上がるのか、その完成像を聞いてみた。そのほか、毎月恒例のトレーディングツアーリポートもあり！ 今回は、福岡と広島での模様をお届けするぞ!!

Impression
インプレッション

今回のインタビューの合間に、幸運にも少しだけ『WCCF 2002-2003』の映像を見ることができた（現時点ではまだ開発途中のため、画面写真を紹介できないのが残念）。第一印象は「よりリアルになったなぁ」ということ。選手たちの動きはもちろんのこと、画面に表示されるフォント（文字）から、グラウンドの芝生に至るまで、さまざまな点で前作からのスケールアップを感じ取れたぞ。

WCCF事典 **お詫びと訂正**：先月号111ページで掲載した「『WCCF Ver.2.0』追加カードグラフィック一覧」に誤りがありました（シャボンガ・ノンヴェテ選手のカード裏面グラフィックが、ホセ・フランコ選手のものになっていました）。関係者各位、ならびに読者の皆さまにご迷惑をお掛けしましたことを深くおわび申し上げます。

だよ！」みたいなリアクションって、実際の試合ではよく見るじゃないですか。ああいった選手のしぐさを再現することで、選手間の相性が分かるようにできればと思っています。まだ試行錯誤している部分なんで、入れられるかどうか分からないんですけどね。

—では、三つめのフレンドリーマッチの強化とは？

奥田：まず一つは、「自分がだれと対戦するのか分かりやすくする」ってところですね。今まではチームマネージメント内で対戦申し込みができたんですが、試合が始まるまでは、自分がだれと対戦するのか分からなかったじゃないですか。それを、対戦申し込みがあった時点で、「○○さんから対戦申し込みがありました」と画面上でプレイヤーに知らせるようにしたんです。

—確かにあれは、試合が始まるまでだれと対戦するのかドキドキしますからね（笑）。

奥田：そうですよね（笑）。まあ、その辺をサポートしようというのが一つあります。それと、『Ver.2.0』でレギュラーリーグに意味を持たせた結果、あまり意味を持たない試合が、フレンドリーマッチだけになってしまいましたよね。そこで今回は、フレンドリーマッチにもしっかりと意味を持たせています。本気の試合ではない、「親善試合ならでは」の意味を……。

—その「親善試合ならではの意味」って何ですか？

奥田：ごめんなさい。それは現時点ではまだお話できないんです……（苦笑）。

P

過去にプログラマーとして携わった作品は、『ル・マン24』、『トップスケーター』、『クレイジータクシー』など。『WCCF』には、プロジェクト立ち上げ時から携わっている。

選手の能力には、裏パラメーターがある!?

—シュートボタンやキーパーボタン、戦術ボタンなどの意味合いに、前作と本作で違いはありますか？

奥田：前作と同じと考えてもらって構いません。『WCCF』の操作系に関しては、「一度世の中に出たゲームだから、変えてはいけない」という側面が強いと思っています。もし今後バージョンアップがあったとしても、操作系が変化する可能性は低いですね。

—これは前作まででいえることなんですが、戦術ボタンを機能させたときに、その効果がちゃんと現れているのかどうかって、分かりにくいですよね？ その辺を分かりやすくするような処置は？

奥田：それはよくご指摘を受けるのですが、このゲームにおけるプレイヤーの立場は、「選手」ではなく「監督」なんです。例えば、左サイド攻撃のボタンを押した瞬間に、選手たちが左サイドをガーッと駆け上がっていくとしましょう。操作プレイヤーにとっては、操作がプレイアブルになればなるほど、自分の意志が反映されていると感じられますが、それではこのゲームのコンセプトに合わないんです。このゲームはシミュレーションゲームであって、アクションゲームではないんですよ。ですから、戦術ボタンを機能させることで監督の意志は選手たちに伝えられますが、最終的にどう動くかを決めているのは、それぞれ意志を持った選手たちというわけです。

—選手それぞれの特殊能力が発動しているかどうか、視覚的に分かるようになったりはしないんですか？

奥田：そもそも、このゲームの特殊能力には、「発動する」という言葉は当てはまらないんです。多くの方々は、特殊能力というと、『サカつく（※家庭用のプロサッカークラブ育成シミュレーションゲーム。開発：スマイルビット、販売：セガ）』でいうところの「光りプレイ」を想像されると思うのですが、そうではないんですね。選手それぞれには、カードの表面に書かれているパラメーター以外に、100種類以上の裏パラメーターが設定されているんですが、その裏パラメーターの特徴を言葉として表したもの……それが特殊能力なんです。

—多方面でウワサされていた「裏パラメーター」は、やはり存在するんですね？

奥田：はい。存在します。さすがに、カード表面に書かれているいくつかのパラメーターだけでは、選手それぞれの個性を出すことなんてできませんからね。

WCCFプレイヤーへのメッセージ

—最後に、『WCCF 2002-2003』の登場を心待ちにしているプレイヤーたちに一言お願いします。

奥田：皆さんのご要望にできるだけ応えられるよう、現在開発スタッフ全員が一丸となって、最後の詰めを行なっています。近々ロケテストもありますので、ゲームセンターでまた遊んでください。

—本日はお忙しい中、ありがとうございました。

選手カードの表面に書かれている六つのパラメーターは、選手の主立った能力を数値化しているに過ぎない。各選手には、個性が出るように100種類以上の裏パラメーターが設定されており、特殊能力として表されているのだ。

トレーディングツアー 次回開催場所告知！

セガアリーナ pa-dou アクセスマップ

大阪ドーム
1F SEGA ARENA
P
SOGNI di SOGNI
びっくりドンキー
霧の広場
地下鉄大阪ドーム前千代崎駅
パパミラノ

セガアリーナ pa-dou
住所：大阪市西区千代崎3丁目北2-3
TEL：06-6583-5100
アクセス：地下鉄長堀鶴見緑地線 大阪ドーム前千代崎駅下車徒歩0分

[illegible]のトレーディングツアー、次[illegible]『WCCF』関西地区統一大会「KANSAI CHAMPION'S CUP」[illegible]会場！ [illegible]日、6月30日発売の月刊アルカディア8月号（今読んでいる本）、もしくは7月4日発売の週刊ファミ通7月18日号のどちらかを持ってきてくれた人には、選手カードをプレゼントするぞ（黒いパッケージに入った状態、[illegible]100名様まで）。みんな来てくれよ～!!

開催場所：セガアリーナパドゥー
開催日時：7月6日（日）PM3：30～（※決勝大会はPM12：00～）
内　　容：オークション形式のトレーディング会
参 加 費：無料
参加資格：WCCF選手カードをお持ちの方

6月8日（日） in 広島GIGO 広島

会場のあちこちから『Ver.2.0』のレアカードが!!

[illegible]でイベントを行った翌日は、広島GIGOでのイベント。この日も数多くのWCCFプレイヤーが駆けつけ、前日に負けず劣らずの盛り上がりを見せた。この日のイベントも、やはり[illegible]となったのは[illegible]レアカード（バティストゥータ＆ナカタ）。特にナカタとのトレーディングでは、[illegible]それぞれの出せる限りのカードを提示し、[illegible]。会場中[illegible]のこと、トップスコアラーズ、ベストイレブンと、何枚もの『Ver.2.0』レアカードが飛び出したぞ！

福岡＆広島の感想とか：天神GIGO、広島GIGO共に来場者は90人くらい。結構な人数が来てくれたので、トレーディング隊一同、ホントに感謝しています。また、両会場共に元気一杯の人が多かったのが印象的でした。トレードする選手カードがモニターに映し出される度に、声を出して盛り上げてくれたプレイヤーの方々、ありがとうございました！

とうとう全貌が明らかに！

兎（うさぎ） ―野性の闘牌― 山城麻雀編

全国十九万八千人の「兎」ファンの皆さまお待たせしました！　とうとう発売された『兎 -野性の闘牌-　山城麻雀編』をとことん楽しんでくれ!!

兎 -野性の闘牌-　山城麻雀編
■メーカー：童／タイトー
■ジャンル：麻雀ゲーム
■操作方法：麻雀コンパネ
■発 売 日：2003年6月（稼働中）
■使用基板：NAOMI GD-ROM

Text：サクテル

ゲームの流れ

キャラクターセレクト

ZOOと呼ばれる麻雀の代打ち集団のメンバー十人の中から自キャラとパートナーをA～Jのボタンで選択してコンビを作る。

STAGE 1、2

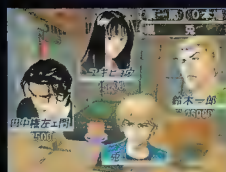
STAGE 1と2はZOOメンバー同士の対局になっている。山城麻雀に挑戦する前の腕慣らしといこう。しかしあんまりナメてかかると手痛い洗礼を受けるのでくれぐれも油断しないように！

STAGE 3（コンティニュー時）

STAGE 1、2でゲームオーバーになってコンティニューしているとZOOメンバーとの対局になる。ここで勝てば山城麻雀に挑戦だ。

STAGE 3

STAGE 1、2でゲームオーバーにならなければZOOのトップ「風間 巌」と怖い顔のおじさん「仙道 真澄」との対局になる。勝てば山城麻雀に挑戦だ。

STAGE 4

最初に山城側の打ち手として登場するのはツモればツモるほど運気が溜まり役満を連発する「ゴン」。パートナーはゴンのツモ回数を増やす打ち方をする「イチロー」だ。素早い上がりで一気にカタを付けよう。

STAGE 4

最後の砦として登場するのは山城のドンであり、麻雀を打てばそれしか知らないのかとばかりに高得点の役を連発してくる「山城 雷蔵」と、とにかく勝つためにさまざまな打ち方をしてくる「風間 優」の極悪コンビだ。

兎 -野性の闘牌- 山城麻雀編

前回までは登場するキャラクターと、その特殊能力を紹介してきた。今回は『兎-野性の闘牌- 山城麻雀編』における基本的なルールやゲームの流れ、そしてプレイするうえでのちょっとしたアドバイスをご提供するぞ！

まだプレイしていない人はこの記事を読んだらゲームセンターへ急げ!!

強い者がすべてを手に入れる山城麻雀。当然山城側の打ち手は一筋縄ではいかない猛者ばかりなのだ。

基本ルール

本作はプレイヤーがZOOメンバーの中から自キャラとパートナー（CPU）を選んでコンビを組み、CPU二人と東風戦（全員が一回親になる対局）で対局し、二人の合計点を競う「コンビ打ち」が基本。一番点数が多いキャラにトップ賞二万点が入るのでコンビのどちらかがトップを取らないと勝つのは難しいぞ。

次に麻雀のルールだが、いわゆる「アリアリ」。これは「クイタン」と「後付」が有効であるということだ。

「クイタン」とは、ポンやチーなどをして「断公九（タンヤオ：一・九・字牌を除く牌で構成された役で本来は鳴くと成立しない）」を完成させることだ。次に「後付」とは役が無い状態で鳴いて、待ち牌の一部でしか役が付かない上がりのことだ。

ちなみに役とは上がるために必要な牌の構成のこと。役は同じ牌を三つ（対子と呼ぶ）そろえるか、同種の数字牌の連番を三つ（順子と呼ぶ）そろえ、さらに頭と呼ばれる同種の牌二枚を付けることによりさまざまな役が成立する（一部例外あり）。

また「鳴く（チー、ポンなど）」というのは他人の捨てた牌を利用して対子や順子を作ることだ。

自キャラの能力だけでなくパートナーの能力も考慮しよう。能力的に相乗効果が望めるパートナーを選べば、対局を有利に運べるのだ。

アドバイス

本作のポイントは何といっても使用キャラの特殊能力を活かすことだ。自分の麻雀に合った能力を持つキャラを選ぶことが大切なのだ。

守り重視であれば敵味方のアタリ牌を察知できる「兎」。攻め重視であれば、不要牌を見極めて早い上がりを狙える「シャモア」や、鳴くとドラが乗りやすい「ジャッカル」。そのほかにも対局を有利に進める補助的な能力がある。自分の親番に配牌が良くなる「香那」や、テンパイ（後一枚牌がそろえば上がれる状態のこと）時に相手の能力を封じ込める「ウルフ」などの能力がこれに当たる。これらの能力を敵味方問わずしっかり把握することが大切だ。

比較的優しいステージ3までは打ち手の実力でフォローできるが、敵が役満クラスを連発してくるステージ4以降は、敵が上がる前に勝負を付けられる、攻め重視のスタイルが効果的っぽい。守り重視のスタイルは振り込むことが少なくなったとしても、高確率で役満クラスをツモられるのでつらくなる。

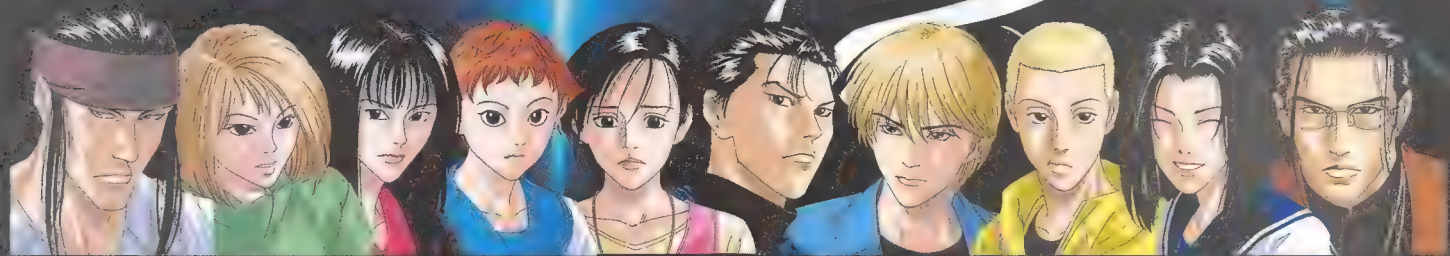
打ち手の実力に加えてキャラが持つ特殊能力を活かさなければクリアは困難だ。

麻雀初心者にもお薦めの「シャモア」。要らない牌を教えてくれるのだ。慣れてきたら自分でも考えてみよう。

野性の王国 三本場

ス、スペースが苦しい！　でも負けないぜ!!　今回は一本場で紹介した鷲茶吉さんからもう一通いただいていたのでご紹介。仲良し親子の新城父娘を描いてくれたぞ。ダンケ！

（岐阜県）P.N.鷲茶吉さん

兎の耳寄り情報　さて、次回はいよいよ「兎 イラストコンテスト」の発表をする予定だ。残念ながらこの号が出るころには募集を締め切っているのだが、イラストなどの投稿は随時受け付け中だ。『兎 -野性の闘牌-　山城麻雀編』でこんな企画をやってほしいなどのご意見などもお待ちしております。皆さん奮って応募してくださいね！

ファミ通DVDビデオ　enterbrain　DVD VIDEO　ARCADIA

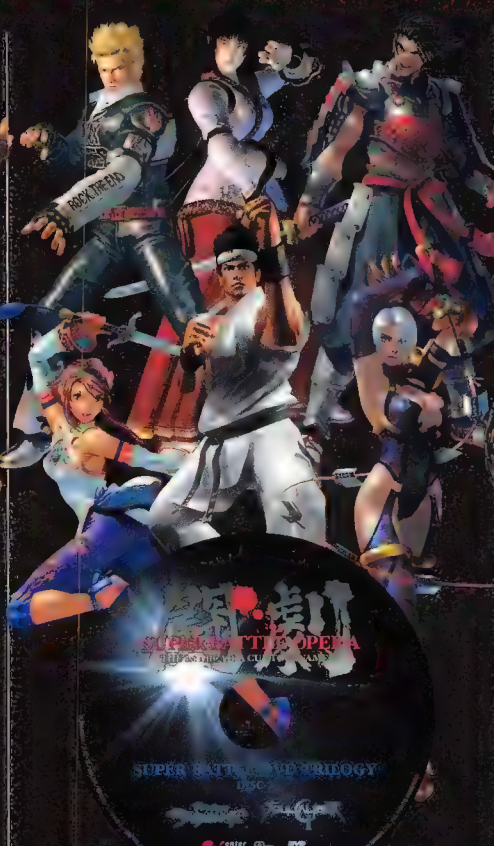
SUPER BATTLE DVD TRILOGY

史上最大のアーケードゲーム大会、"闘劇"を完全DVD化!

カプコン2D格闘を代表する3タイトルの熱き闘いを収録!

[DISC-1] 収録タイトル:「CAPCOM VS. SNK2」
「SUPER STREET FIGHTERⅡ X」
「STREET FIGHTERⅢ 3 rd STRIKE」
標準価格:5,800円(税抜)

SLBM-00019/約120分/片面一層/COLOR/MPEG2/レンタル禁止/複製不能/STEREO/4:3/NTSC2

監修:株式会社カプコン

ふたつの3D対戦格闘、その頂点への軌跡!

[DISC-2] 収録タイトル:「バーチャファイター4 エボリューション」
「ソウルキャリバーⅡ」
標準価格:5,800円(税抜)

SLBM-00020/約120分/片面一層/COLOR/MPEG2/レンタル禁止/複製不能/STEREO/4:3/NTSC2

監修:株式会社セガ　株式会社ナムコ

「GGXX」最強決定戦、"闘劇"の華麗なる最終楽章!!

[DISC-3] 収録タイトル:「ギルティギア イグゼクス」 ほか5タイトル
標準価格:5,800円(税抜)

SLBM-00021/約120分/片面一層/COLOR/MPEG2/レンタル禁止/複製不能/STEREO/4:3/NTSC2

監修:サミー株式会社

決勝トーナメント第2部から全試合を完全フォロー!!
DISC1・DISC2、6月26日同時発売/DISC3、7月31日に発売!!
お求めは全国家電量販店、ゲームショップにて

インターネットでも販売! アドレスは http://www.enterbrain.co.jp/

企画・制作・発売元:株式会社エンターブレイン

寄生された軌道エレベーターを解放せよ！

BORDER DOWN™

ボーダーダウン
■メーカー：グレフ
■ジャンル：横スクロールシューティング
■操作方法：8方向レバー＋3ボタン
■発売日：2003年4月下旬（稼動中）
■使用基板：NAOMI

今回は5面の攻略に加え、1～4面のスコア稼ぎパターンを紹介。これでノルマクリアも楽勝だ！最終面の分岐条件も見逃せないぞ。

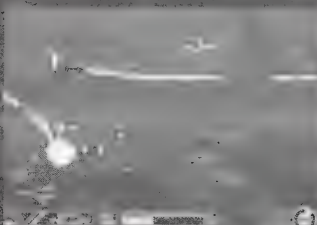
 Text：京城

STAGE 6　A～Dまでの分岐条件発覚！

既に知っている人も多いと思うが、6面には4種類のステージが存在し、面構成やボスに大きな違いがある。これまでは不明だったこのステージ分岐条件が、ついに明らかになった。詳しくは以下の通り。

ステージ	分岐条件
6A	6B～6Dまでの条件を満たしていない
6B	ノルマ達成4回以上かつ、プレイ中のグリーン生存率が50%以上
6C	ノルマ達成4回以上かつ、プレイ中のイエロー生存率が50%以上
6D	ノルマ達成4回以上かつ、プレイ中のレッド生存率が50%以上

このようにノルマを達成した上で、どのボーダーを選択したかで分岐が決まる。前号で紹介した隠しコマンドは、最終面が6Dになるというだけだった。

結局のところ、高いスコアを狙っていくと6Dに分岐することは避けられないが、そのほかの面の演出やボスの攻撃パターンなどは、これまでとは違ったものが多い。ぜひ、一度見てみることをおすすめする。

6A、6Bとはうって変わって、雨が降りしきる惑星上が舞台となるステージ6D。自機と同型の機体が見えるが、これはいったい……？

軌道エレベーターへと突入する自機アンタレス。その行く手には、想像を絶する巨大兵器が待ち受けている（6A、6B）。

ランクの上下について

プレイ時の難度に大きな影響を与えるランク。その仕組みと変動の条件は、実は驚くほど単純だった。残機つぶしを実行し、ランクの上昇を防げ！

ランクが変化する要素は、上昇するものが三つ、下降するものが一つある（下表参照）。ランクが上昇すると、敵弾の量が増え、速度も速くなるほか、一部の敵キャラの攻撃パターンが変化する。

ランクが変化する要素	
上昇	プレイ時間の経過に応じて上昇する
	ノルマクリアでボーダーが[illegible]
	ノーミスの[illegible]で上昇率がアップ
下降	ミスをしたときのボーダーダウン[illegible]

実際のプレイではノーミス時間での上昇率アップを抑えるために、特定のポイントでわざとミスをして、ランクを低下させるのが非常に有効になる。

特にスコアを意識しないでプレイしている場合なら、グリーンのボスでミスしてイエローに移動してその面をクリアし、ノルマクリアのボーダーアップでグリーンに戻る、といった流れを毎面繰り返せば、低いランクのままでゲームを進行できる。

ランクを下げるためには、できるだけノーミスで進まないことが重要。ノルマをクリアしているのであれば、わざとミスしてからクリアをして、また一つ上のボーダーを選べば、簡単にランクを下げられるので、おすすめだ。

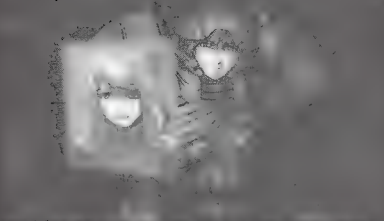
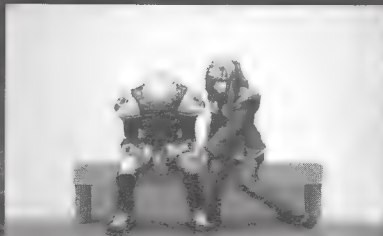
各ステージの設定

○シェフィールド（STAGE 1）

軌道エレベーター「ジッグラト」に最も近い都市で、火星の主要都市の一つ。航空（軍事）産業が活発で、マヤらが属する「SDF中央研究所」も、シェフィールドの郊外にある。

ちなみにステージ1の仮想演習の舞台は、シェフィールドのデータを用いている。

□ジッグラト（STAGE 5）

火星開拓初期に建築された、火星で最古の軌道エレベーター。正式名称は「タルシス・タワー」だが、通称「ジッグラト」の方がよく使われている。長距離の輸送ルートとして、軌道エレベータ上空の宇宙港を行き交う宇宙ルート網があるため、エレベーター近辺には経済が盛んな都市が多い。

訓練が終了し、実戦を見せる主人公が見られる、1面のゲームオーバー時の画面。

初めての実戦に失敗し、うなだれる主人公が見られる4面のゲームオーバー時の画面。

The world of BORDER DOWN

「ボーダーダウン」の数多くの設定を、少しずつ明らかにしてくこのコーナー。

今回は、1面と5面のステージ設定を紹介しよう。さらに、一緒にゲームオーバー時表示される画面も一緒に掲載。設定と併せて見て、その背景世界を垣間見てほしい。

稼ぎワンポイント：2面ボス前の回転ドラム＋速射砲でBレーザーを使うときは、その少し手前の地点で出るパワーアップアイテムを取らずに泳がせておこう。そしてレーザーを発射して、ゲージが減ってから回収するといい。これは2面レッド後半に稼ぎ場所が少なく、アイテムが出た時点ではゲージが満タンになっているからだ。

AREA2 Runway

水路を抜けた先はシティの軍事基地。管制塔をはじめ、施設は完全に敵の支配下に置かれている。

管制塔前の道

この舞台は、周囲にコンテナが積み上げられた、軍事基地の一角の狭い場所。最初に、背後から敵に奇襲をかける。左の敵がMP7を持っているのでこれを回収。右手前のammoの入ったドラム缶を破壊すると[illegible]を飛[illegible]するので、サイトをよく見て奥の敵をすべて倒し切ること。

MP7を回収して、右のドラム缶のammoを回収。順序を間違うと、弾数を損するぞ。

次にコンテナの上から3体の敵に攻撃を受ける。最後の敵は画面右上をしっかり狙うこと。慣れないうちは敵の足が見えてきたら即座に撃つ。

カメラが進み、地上の敵を倒したら、再びコンテナの上に居る3体の敵を倒す。

コンテナ上の敵は3体。最後の敵が、画面右上から見えてくる。

地上の敵はコンテナの背後、左右から出現する。横飛びで現れる敵もしっかり狙う。

マシンガン兵も多量に居るので、敵弾コンボ得点を稼げる。先に近付いてくる3体を倒した後、次の敵がバリケードの向こうから撃ってくるので、ペダルを使って弾を撃ち落としつつ、JUSTICEでE・Sゲージの回復を図る。E・Sゲージの残量には常に気を配ること。

隠れて手元が見づらいが、バリケードを壊すには、クロスした中心が狙いやすい。

サーチライトを消せ！ E・S・Attack

発見される前にサーチライトを消せたら、戸惑う敵集団に奇襲攻撃をかけろ！

失敗すると、目も眩む強烈なライトに照らされる中、敵と対峙しなくてはならない！

E・S・Attackの後、敵の一群を倒すと、カメラは滑走路に向かって進んでいく。停止したトラックの前に、敵の群れが現れる。トラックを破壊すると巻き込んでまとめて倒すことができるが、もちろんペダルを踏んで稼ぐこともできる。E・Sゲージの残量があればそちらがオススメ。

また、右にもう1台トラックが居て、そちらの方からも敵が狙っているので、これも忘れずに倒す。

トラックの前に5体、その次の右に現れる敵がマシンガンを乱射してくる。

格納庫2階

次に、格納庫の2階をカメラがクローズアップ。敵が3体現れた次に姿を現すのは、一般市民。ゆっくり現れるので誤射の危険は少なめだが、実はこの後に現れる敵がくせ者。まず市民の右隣りに敵が現れ、一拍ずらして左側に敵が現れるが、この瞬間カメラが大きく動く。このタイミングで右の敵を撃とうとして市民をうっかり誤射しやすい。必ず市民の両隣りに敵が現れるまで待ってから右の敵を撃つように。

また、次に現れる市民も曲わせ物だ。市民と見せかけて、実は私服を着た敵。撃たれる前に撃つように。

DANGER!

格納庫1階

カメラが下がって、格納庫の1階から5敵が現れる。最初の敵集団は、数が多いだけでそれほど問題ではない。

その次に罠があるので注意。カメラが引いて、再び寄っていくと、市民が二人逃げていく場面になる。ここに置いてあるドラム缶は、絶対撃たないこと！　右から現れる敵を巻き込んで倒そうとドラム缶を撃つと、市民が巻き添えになりライフがマイナスされてしまう。ドラム缶を利用するなら、市民が走り去ったことを確認してから撃とう。

二人の人質を助けた後も、最後の最後にナイフ兵が現れることを忘れずに。[illegible]カメラがいったん[illegible]のが[illegible]の合図。[illegible]ないように！

走り去る市民。ここでドラム缶を破壊したら、彼らを巻き込みとんでもないことに！

ミサイルを相殺してヘリを撃破せよ！ E・S・Attack

[illegible]

DANGER!

2回目の敵は、慎重に肩越しに狙撃する。この後カメラが引くとナイフ兵が出現。

最初の人質は、待っていれば解放されるので、それから敵を狙撃する。

弾丸コンボのススメ【その3】：この稼ぎでは当然ペダルを踏むことが多いが、そうなるとカメラがどんどん敵にズームされ、アップになる。一定まで近付くと止まるが、稼ぎ始めの段階では、普段ペダルを使わない場所で使うことで、見える範囲がかなり変わってくる。アップになった敵に対抗する間も、E・Sゲージの残量には気を配ろう。

AREA3 Central Hanger

ジープに乗って、滑走路を疾駆しながらの銃撃戦となる。分かりづらい一般市民に注意しよう。

ハンガー前の滑走路

このエリアの開始時に、プレイヤーは新しいマシンガンを持っている。これは、後で登場する武装ヘリに対して非常に有用なので、道中でこまめに障害物を破壊してammoを回収しながら進む。ジープが左にハンドルを切って進む目の前に停止しているトラックは、破壊するとLIFEがある。トラックが接近してきて、近くに停止すると、中から敵が6体姿を現す。

敵を倒して発進すると、ジープが追ってくる。2体の敵を倒すと、助手席にもう1体現れるので注意。

走行中のトラックと交戦する場面が終わり、2台のトラックに挟まれて進むと、正面に見えてくる箱にはランダムでLIFEが入っている。

走行中のトラックからの攻撃は敵弾コンボでの稼ぎところ。左からの幌無しトラックも相当撃ってくるぞ。

走行中のジープは、まず後部座席の敵が撃ってきた後、助手席に潜んだ敵が姿を現すので覚えておく。

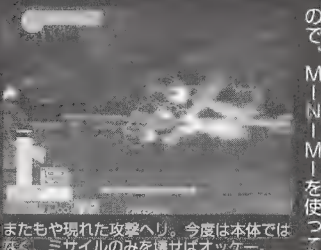
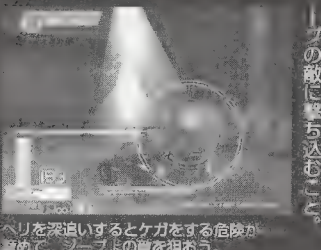
停止したトラックから敵が現れる。ここはペダルを踏んでもあまり撃たれない。

攻撃ヘリと交戦

ランダムのLIFEの箱の上空に、攻撃ヘリが現れる。MINIMIに切り替え、ゲージが空になるまで撃ち込み続ける。2機のヘリに交互にサイトが現れるので、もし間に合わなければペダルを踏んでダメージを与え続ける。

トラックと交戦

攻撃ヘリを蹴散らした次は、画面左からトラックが入ってくる。これは、今までと違って市民が床に伏せているので注意すること！

さらに右から入ってくるジープと、市民を乗せたトラックとを画面が行き来して、乱戦になる。ペダルを踏むと相当数の敵弾が画面を飛び交うことになるが、これを撃つ場合は、トラックの床は撃たないように。

追尾ミサイルを撃破

攻撃ヘリが現れ、追尾ミサイルを4発撃ってくるので、これを相殺する。1発でも撃ち漏らすと着弾してダメージとなる。ミサイルの形が細いので、MINIMIを使って安全に破壊するといい。

しつこく現れる攻撃ヘリ2機と戦闘中、ヘリが去っていく辺りでジープが画面に入ってくる。このジープの敵の攻撃が早いので、ヘリが破壊できなくても諦めて、すぐにジープの敵に撃ち込むこと。

またもや現れた攻撃ヘリ。今度は本体ではなく、ミサイルのみを壊せばオッケー。

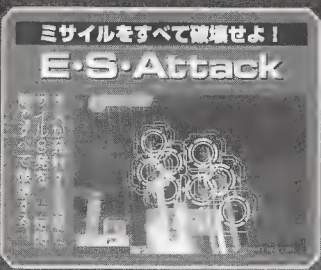
右から追ってくるジープの助手席から、やはり敵が現れる。しかも今度は2回。

トラックの床には伏せた市民の姿が。これ以降のトラックは、床に用心すること。

攻撃ヘリは耐久力が高い。MINIMIで応戦する間に、E・Sゲージの回復を図る。

ヘリを深追いするとケガをする危険が。諦めて、ジープ上の敵を狙おう。

HARD MISSION BOSS FANG ファング

仇敵ファングがついにコップたちの前に姿を現す。かつて倒したはずの奴が、なぜここに？

左右ガトリング砲

安全に対処するなら、ペダルを踏まず連射するか、サブウエポンで撃ち込む。ペダルを踏むと大量の弾が飛び出し、撃ち込みの邪魔となる。

主砲

サブウエポンが無い場合は連射して、間に合わなければペダルを踏む。G36Cは、この攻撃のためだけに、持ち換えて温存しておくのも手だ。

追尾ミサイル

8発の追尾ミサイルが発射される。耐久力は無いので、サブウエポンを温存する意味でメイン武器の連射で対応することをオススメする。

ファングが操るのは四足歩行のCLUB。サブウエポンを活用して対処しよう。右の木箱にG36C、M629、ammoがあり、特にG36Cは3種の攻撃方法のどれに対しても有効だ。また、アイテム木箱の向こうのドラム缶には、LIFEが入っているぞ。

TO BE CONTINUED…

物語はこれで終わりではない！ HARD MISSONを終えた先には、EXTRA MISSIONが待ち受けているのだ。ファングに起こった真実とは？ コップたちとシティの[illegible]は…… 次号にもご期待！

ハードミッションでは、ほかのミッションに無い特殊なサブウエポンが登場する。一つは、エリア2の最後で使用できるミサイルランチャーで、装弾数は1発に限られる。そしてもう一つはエリア3の冒頭でサブウエポンとなるマシンガン。これは、アクティブ状態でダメージを受けても無くならない。しかし、ボス戦直前でジープを降りると消えているので注意。

VIRTUA COP3 PROGRAM DIRECTOR

バーチャコップ3プログラムディレクター 須見 昌之氏インタビュー

今回インタビューをさせていただいたのは、プログラムディレクターの須見氏。E・S・Modeをはじめとする現行のシステムが確立した背景には、さまざまな試行錯誤があったようだ。最終的には採用されなかった初期案なども交えつつ、システム面から『バーチャコップ3』を見てみよう。

聞き手：閃屋

実は最初はボムでした?

―まず、須見さんの担当された業務についてお聞かせください。

須見　肩書きとしては、プログラムディレクターになります。全体を通して管理するのが主な役目です。ほかには全体的なシステムの設計を手掛けました。具体的には当たり判定や、E・S・Mode関連、サイト周りのシステムの構築などです。

―当たり判定というと、やはり敵の当たり判定などを?

須見　そうです。敵キャラクター1体1体を手掛けたわけではありませんが、大まかな当たり判定や、どちらの攻撃が先に当たったか、などを判定するヒットのプライオリティなどを設計しました。

―ではE・S・Mode関連で苦労されたことなどはありますか。

須見　技術的には特に苦労はありませんでした。それよりE・S・Modeという現在の形に行き着くまでが大変でした。まず、前提として、『VC1』や『2』とは違う形にしたかった。それに加えて、ペダルを使って何か違うことをやりたかった。試行錯誤や紆余曲折の繰り返しでしたね。それまでには没になった案や無駄になった作業も多々ありました。

―初期の案としては例えばどのようなものがありましたか?

須見　大したものではないのですが。マトリックスとかシュレックとか、あの辺の作品を見て、「これだ!」って(笑)。カメラをぐるっとまわしたりとか。でもどれも形にならなくて、結局今のようなスローモーションになりました。最初は、ペダルを踏むとちょっとだけスローになってその間は無敵だ、っていうシューティングのボムみたいな位置付けのものを考えていました。しかし、プレイヤーの皆さんにもっとスローモーションを楽しんでもらいたいと思い直して、割と頻繁に使用できるシステムにしました。でもスローを入れるとどうしても難度が落ちてしまうんです。難度をある程度保つこともできたんですが、考えた末に、見た目やかっこよさを優先して今の形になりました。そのおかげでコアなガンシューターの方たちからは簡単だ、とお褒めの言葉をいただいてしまいました(笑)。その辺は非常に申し訳なかったなと思っています。

―今作はChihiroを使った初めての作品ということですが。

須見　SEGA-AM2自体で扱うのが初めてだったので、試行錯誤の連続でした。でも、スペックがかなり高いので、ソフトウェアの部分で楽ができた面もあります。余裕があればあるで、みんなどんどん詰め込んじゃうんで、結局最後には困ってしまうんですが(笑)。次にはもっとスペックを引き出した作品作りをしたいですね。

マトリックスとかシュレックとかを見て「これだ!」って(笑)

サイトシステム秘話

―サイト周りのシステムに関して苦労されたことなどは?

須見　今までは、サイトが一度に一人の敵にしか付かなかったのが、今作では複数の敵に付くマルチサイトになりました。その兼ね合いで、サイトの動きには凝りました。

同席していたディレクター大江　マルチサイトは揉めました。サイトが敵二人や三人に同時に付いたらどこに照準を合わせてズームする? って問題が挙がったんです。かといって、『VC』の特色であるズームを無くしたくはなかった。

須見　マルチサイトと『VC』のシステムの融合には苦労しました。サイトの下に、数値が表示されますよね。あれ、最初は敵との距離が表示されていたんです。ヤードで距離を表示する予定でした。でもよく考えたら、敵との距離って常に一定なんですね。10mだとしたらずっと10m。カメラはズームしますけど、それで距離が変わるわけではないですから。それじゃ意味無いね、って(笑)。それよりも、数値が常に動いた方がスピード感や緊迫感が出ると思い、カウントにしました。よくこれを時間と勘違いされてしまうんですが、時間ではないんです。あとどれくらいで撃たれる、という意味では時間のようでもありますが。

―サイトにゲージを表示させる案は当初からあったんですか?

須見　ザコと戦っているときには、1発撃てばサイトは消えます。でも、中ボスクラスになるとそうもいかない。何発も撃たないとボスの攻撃を止められない。どうにかしてその辺を分かりやすくできないかな、と思っていたら、そういえば昔没になった案で良さそうなのがあったな、と(笑)。結果としては分かりやすくなってよかったのでは、と思っています。

―読者の方に一言お願いします。

須見　思う存分E・S・Modeを楽しんでください。任意のタイミングでスローがかけられるので、自分なりのかっこよさを見つけてもらえるとうれしいです。自分なりの遊び方を見つけてくれれば何よりですね。

―ありがとうございました。

PROFILE

須見 昌之氏
株式会社SEGA-AM2　ソフトウェア開発部所属。
主な代表作：『バーチャコップ(AC、SS)』、『バーチャコップ2(SS)』、『バーチャストライカー2(AC)』、『シェンムー(DC)』、など。

約半年に渡って連載してきた『タイムクライシス3』の攻略も、今回で最終回を迎える。最後はステージ3・エリア3の攻略に加えて、マニアックなゲームシステムの仕組みについても触れていこう。

タイムクライシス3
■メーカー：ナムコ
■ジャンル：ガンシューティング
■操作方法：ガンコン＋ペダル×1
■発 売 日：稼働中
■使用基板：SYSTEM246

Text：善之字元帥
Illust：今井神

最後の戦いが始まる！

追い詰められたゾットが逃げ込んだのは、古びたモスク。しかし、このモスクこそが弾道ミサイルの基地だった。アランとウェズリーはミサイルの発射を阻止できるのか？

SCENE 01 ゾット登場

推奨武器：ハンドガン

ゲージを1本削りきると、ゾットは逃げていく。特殊武器はまだ温存しておこう。

エリア最初の銃撃ポイントでは、最終ボスであるゾットと遠距離で撃ち合いになる。ここでのゾットの攻撃はマシンガンをパラパラと撃つ程度なので、ハンドガンだけで十分対応できる。

SCENE 02 ミサイル前 ～その1～

推奨武器：ハンドガン

この場面のマシンガン兵は、やや命中弾を撃ってくる可能性が高い。早めに処理！

マシンガン兵×2、緑兵×1、アイテム兵×2が出現。アイテム兵は左がマシンガンの弾薬×3、右がショットガンの弾薬×3を持っている。特に、左のアイテム兵は逃がさないように。

SCENE 03 ミサイル前 ～その2～

推奨武器：ハンドガン

攻撃の前兆さえ見逃さなければ、ダメージを受ける事はほとんど無いはず。

ゾットが画面左から再登場し、突進しつつ剣で斬りつける攻撃と、マシンガンの連射（必ず命中弾）を交互に繰り返す。ゾットに残像が付いたら突進する合図なので、素早く隠れること。

SCENE 04 コンテナ内の伏兵

推奨武器：ハンドガン

アイテム兵が持っているのはショットガンの弾薬×3。きっちり回収しよう。

右のコンテナ内から赤兵と盾兵、コンテナ上にはアイテム兵が現れる。赤兵は2P側を狙っているので、1P側でプレイしているなら無視してもいい。三人の敵兵を倒すと左から緑兵が出現。

SCENE 05 剣の名手

推奨武器：ハンドガン

ゾットは斬りつけてきた直後にスキができる。ハンドガンかショットガンで応戦！

ゾットが画面右奥から出現。これで現れるのは三回目。まさに神出鬼没だ。さて、攻撃パターンはシーン03と似ているが、パートナーに斬りつけた直後は必ず命中弾を撃ってくる。隠れる準備をしておくこと。

SCENE 06 橋の上から

推奨武器：ハンドガン

標的が小さくて狙いにくいが、できるだけハンドガンだけでしのぎたいところ。

ダメージを受けたゾットが姿を消すと、ミサイル整備用の移動ブリッジに新手が。ここで出現するのはマシンガン兵×2。左側が1P、右側が2Pを狙っているので、自分を狙っている方を優先して倒そう。

SCENE 07 ミサイル前 ～その3～

推奨武器：ハンドガン

いきなり命中弾を撃たれることが多く、油断しているとダメージを受けやすい。

ブリッジから視点が下に切り替わった瞬間、ゾットが攻撃してくる。この攻撃は命中弾の可能性が高いので要注意だ。また、同時に出現するアイテム兵×2は左側を優先して倒すこと（マシンガンの弾薬を出す）。

エージェント・マッスルからのアドバイス：ガンシューティングの宿命なんスけど、長期間稼働していると、どうしてもガンコントローラーの照準が少しずつズレていくッス。「弾が当たんないなあ」と思ったら、お店の人に頼んで照準を再調整してもらうといいッスよ。テストモードに入れば簡単に調整できるッス。

SCENE 08 橋の上から ～その2～

推奨武器：ハンドガン

視点が再び移動式ブリッジへと移動。ここで現れる敵兵は青兵（バズーカ）×2、赤兵×2、アイテム兵×1だが、彼らは攻撃態勢を整えるまでが遅い。慣れれば一発も弾を撃たれることなく倒せるだろう。

アイテム兵を倒した時点でマシンガンの弾数がMAXなら、この後の展開も楽。

SCENE 09 1対1の勝負

推奨武器：ショットガン

ゾットがプレイヤーの目の前に居座り、剣とマシンガンで交互に攻撃してくる。一応、ハンドガンでも攻略可能だが、ダメージを与えるチャンスが少ないので、ショットガンで一気にゲージを削ってしまうといい。

ゾットの斬撃が止んだ際にショットガンを撃ち込むのが、最も安全な攻略法。

SCENE 10 司令室 ～その1～

推奨武器：マシンガン

行動開始時、既に爪兵が待ち構えている。即座に倒すことは難しいので、いったん攻撃をやりすごしてから撃ち込もう。その後、右からの爪兵と奥の緑兵を倒すと、至近距離に赤兵が現れ、命中弾を撃ってくる。

パターンを知らないとダメージを受けやすい場面。特に、左からの赤兵は危険だ。

SCENE 11 司令室 ～その2～

推奨武器：マシンガン

ゾット、マシンガン兵×2、緑兵×1が出現。ここでのマシンガン兵は、高確率で命中弾を撃ってくる強敵である。ハンドガンで戦うと苦戦を強いられるので、連射の効くマシンガンで応戦すること。

1P側の場合、ゾットよりもマシンガン兵を優先して狙ったほうがいいだろう。

SCENE 12 司令室 ～その3～

推奨武器：マシンガン

最初に二人の爪兵が現れるが、近寄られる前に倒せば問題ない。むしろ重要なのは、直後に登場する三人のアイテム兵だ。少なくとも、左と右のアイテム兵が出すグレネードの弾薬だけは回収しておきたい。

まとまった弾薬を入手できる最後のチャンス。マシンガンで根こそぎ回収せよ！

SCENE 18 司令室 ～その4～

推奨武器：マシンガン

青兵→赤兵と倒した直後に、ゾットが右から突進してくる（1P側の場合）。生半可な攻撃で突進を止めることはできないので、いったん隠れよう。しばらく待っていれば、ゾットは勝手に距離をとってくれる。

赤兵とゾットの連続攻撃が厳しい。無理してゾットに攻撃するのは命取りかも。

SCENE 14 司令室 ～その5～

推奨武器：マシンガン

後退したゾットはマシンガンで攻撃してくるが、命中弾はそれほど飛んでこない。マシンガンもしくはショットガンで応戦しつつ、ゾットの武器に赤いマズルフラッシュが出たときだけ隠れれば何とかなる。

ここはゾットの武器だけを凝視。銃口が赤く光らなければ隠れる必要は無い。

SCENE 15 司令室 ～その6～

推奨武器：ショットガン

最初に画面右のアイテム兵×2を倒したら、ゾットが近寄ってくるのを待って集中砲火を浴びせる。ここはマシンガンで戦ってもいいが、比較的近距離での戦闘になるのでショットガンの方がベターだ。

エリア後半はショットガンの弾薬が余りがち。ここでかなり消費しても大丈夫だ。

SCENE 16 階段での銃撃戦

推奨武器：マシンガン

上のフロアから多数の敵が飛び降りてくる。この場面でのポイントは、階段の最上段に登場するマシンガン兵。素早く処理しないと、その直後に画面右から現れる赤兵×2に対して出遅れ、命中弾を撃たれてしまう。

赤兵×2に命中弾を撃たせないために直前のマシンガン兵を素早く処理する。

元帥&マッスルの攻略指南 最終エリアの要注意ポイント

エージェント・マッスル（以下マ）：あう〜、また死んだ。……ちょっとエリア3って、難し過ぎませんかね〜？

エージェント・元帥（以下元）：そりゃまあ、最終面だし。だがな、マッスルの場合は無計画に弾を使い過ぎだぜ。

マ：だって、しょうがないじゃないですか。敵が多過ぎですよ〜。

元：うし、んじゃポイントを押さえよう。まず、最終エリアはマシンガンの弾があからさまに足りなくなるよな？

マ：ええ。

元：そこで、序盤は弾を温存だ。シーン08まで最大値の200発をキープできれば合格だな。

マ：そこまで武器はず〜っとハンドガンなんですね。

元：そうだ。んで、温存したマシンガンはシーン10（司令室）から使う。

マ：ふむふむ。

元：ただ、このまま使い続けると、弾は最後まで保たないかもしれん。

マ：うぇ〜。またケチるんですか〜？

元：まあ、そう言うなって。要はここから先は、最後のゾット戦（シーン21）にマシンガンを100発程度残すように立ち回ればいいんだからよ。

マ：なるほど！ ラスボスで必要な弾数から逆算するんですね！

元：そうだ。目安としては、シーン17（踊り場）の終了時に160発くらいあるなら、まあゾット戦まで余裕で保つだろう。150発を下回ってた場合は……ちとキツいが、シーン19をハンドガンで切り抜けた方がいい。

マ：うい、やってみます。

司令室でマシンガンを大量に使うため、前半はとにかく弾を温存。

後半は、残弾数と相談しつつハンドガンとマシンガンを切り換える。

エージェント・元帥からのアドバイス：二人同時プレイ中にちょっと面白い事を発見。ステージ1-1の監獄で戦ってるとき、突然トーチカからの誤爆で敵兵が全滅する事ってあるよな？ あれってどうやら、片方のプレイヤーの進行が遅れているときに、全体の進行を調整するための措置らしい。敵兵にしてみたらいい迷惑だよな。

SCENE 18 移動式ブリッジ

推奨武器：マシンガン

シーン06～08でも出てきた移動式ブリッジでの戦闘。ここも計八人の敵兵が登場する。青兵（火炎放射）など耐久力の高い敵が多いため、武器は引き続きマシンガンを使っていこう。ブリッジの移動が止まる前に敵を全滅できれば理想的。

②がアイテム兵、③がマシンガン兵、①と④は緑兵。②は距離が遠いため、弾薬を三つとも回収するのは難しいかもしれない。また、③は命中弾を撃ってくる可能性が高いことにも注意したい。

⑤は盾兵、⑥と⑦は爪兵、⑧は火炎放射器を持った青兵だ。⑧は⑤の後ろに隠れて見えないので、⑤を倒したからといって油断しているとダメージを受けやすい。エリア後半における難所の一つだ。

SCENE 17 踊り場の待ち伏せ

推奨武器：マシンガン

合計八人の敵兵が登場。出現パターンは写真の通りだが、最大の問題は階段の「手すり」。きちんと狙って撃ったつもりでも、弾が手すりに弾かれて敵に届かない可能性があるのだ。マシンガンの弾は少し多めにばらまいた方がいい。

①と⑤が赤兵、④がマシンガン兵、⑥がアイテム兵、そのほかは緑兵である。1P側の場合、⑤の弾は当たらないので後回しでもOK。ちなみに⑥はマシンガンとショットガンの弾薬を出す。

SCENE 20 プラズマ兵器

推奨武器：グレネードランチャー

稲妻のようなレーザーを撃つ「プラズマ兵器」との戦闘。耐久力の高いこの敵は、グレネード2発か、グレネード1発＋ショットガン数発で倒す事ができる。ちなみにこの場面ではゾットも同時に出現するが、完全に無視してもOK。

最初から出ているプラズマ兵器は2両。それぞれ、右側が1P、左側が2Pを狙っている。レーザーを撃たれる前に倒すのは不可能なので、グレネードは二回に分けて撃ち込むことになる。

左から追加で一両が出現。グレネードは直前の場面で4発使っているため、残弾数は1発しかないはず。最後の1発を撃ち込んだら、すぐにショットガンに切り換えて攻撃しよう。

SCENE 19 コンテナ置き場

推奨武器：ハンドガン

1Pと2Pが別ルートに進む場面（写真は1P側）。出現する敵の数は多いものの、ペダルを離しても視界がクリアなので、難度はそれほどでもない。ここでマシンガンの弾数が足りない場合、時間をかけてもいいのでハンドガンを使うこと。

④と⑩がアイテム兵、⑥が爪兵、⑦がランチャー兵、⑪と⑬は赤兵である。⑥の爪兵は階下から超高速で飛びかかってくるので、倒すのが遅れてしまった場合はいったん物陰に隠れるといい。

SCENE 21 最後の対決

推奨武器：マシンガン

いよいよゾットとの最後の対決。ゾットは二つのミサイルランチャーを手に、猛烈な攻撃をしかけてくる。ここは、ミサイルの数におそれをなす人が多いかもしれないが、隠れるのはかえって危険（出会い頭に命中弾をくらう可能性が高い）。ランチャーの銃口が赤く光らなければ命中弾は飛んで来ないので、なるべくペダルを踏んだまま戦うこと。

そして、ゾットを倒せば感動のエンディングへ。アランとウエスリーは意外な方法で弾道ミサイルの発射を阻止する事になるのだが――。

橋の上にはザコ兵も現れるが、それほど警戒する必要は無いだろう。

物陰に隠れてしまうと、再びペダルを踏む瞬間に危険が大きくなる。

銃口をよく見て、マズルフラッシュが出たときだけ隠れるのがベスト。

1コインクリアを達成するには？

元：う～し、自己ベスト達成だ～

マ：いいなあ。僕も1コインでクリアできるようになりたいッス。

元：……まだお前には当分無理じゃね～の？

マ：ムキー!! 僕だって1コインで3-2までは行った事ありますよ!! それに、赤兵の出現位置だってずいぶん覚えたし――。

元：一つ言っとくが、赤兵の位置を覚えただけじゃ、多分クリアは無理だぜ。

マ：――えぇっ!?

元：赤兵からダメージを受けないのは、ある意味当たり前。上手くなってくると、むしろ緑兵とかがときどき撃ってくる命中弾の方が怖くなるもんなのさ。

マ：……そうなのか。

元：あと、マッスルはまだボス戦でダメージを受ける事が多いみたいけど、これは全然ダメ。

マ：えー、だってボスは強いじゃないですか。

元：アホウ。ボスはほぼ完全にパターン化できるんだぜ。特に、ワイルド・ドッグ&ワイルド・ファング戦なんかはド安定。命中弾を撃ってくるとこが完全に読めるだろ？

マ：そりゃまあ、そうなんですけど――。

元：んじゃ、大雑把な目安を挙げよう。大体、1コインクリアまでには三つのカベがある。

マ：カベ、ですか。

元：具体的には、道中が難しい2-2、3-1、3-2がカベになる人が多いみたいだな。ここでつまづいてるうちはとにかくガマン。イヤな敵を体で覚えてくうちに、自然と先に進めるようになるからな。

マ：確かに。僕も2-2でよく死んだしなあ。

意外にもザコ兵の命中弾こそが、1コインクリア最大の障害となる。

1コインクリアを達成すると、スコアネーム横に★が表示されるぞ。

エージェント・マッスルからのアドバイス： ステージ3-3、シーン20の別解としては、プラズマ兵器の3両目をショットガンだけで倒すって手もあるッス。ちょっとショットガンの連射力が要求されるけど、これだとグレネードを1発温存できるから、少しだけゾット戦が楽になるんスよ。どうしてもゾットが苦手という人は、この作戦でどうぞ！

三発目以降の敵弾は、若干命中率が高めに設定されているとのこと。

ステージ3では、必ず命中弾を撃ってくるアイテム兵なども いる。

知識1 命中弾のしくみ

すでにみなさんご存じだと思うが、本作における敵の弾は、そのすべてがプレイヤーに命中するわけではない。たいていの弾はペダルを踏んだ状態でも当たらないのだが、命中する弾は赤い光とともに発射され、飛行中もずっと赤いエフェクトが表示されている。

では、命中弾はどういったしくみで発射されるのか。最も大きな要因は、すべての敵に設定された「命中弾を撃つ確率」(確率はさらに、一発目、二発目、三発目以降の3種類に細分化されている)。基本的に、赤兵などは一発目が必ず命中弾になるように設定され、アイテム兵や緑兵などは高くても10%程度に抑えられているようだ。また、マシンガン兵は命中弾を撃つ確率が高く感じるが、これは単に弾数が多いためだ。

ちなみに、本作にランクの概念は存在しない。ゲーム中難度が変化する事は無いので、安心してプレイできる(ゲーム全体の難度はテストモードで調整される)。

例えばこの爪兵は、1P/2Pのどちら側に出現するかランダムで決定される。

読みが外れて連続ヒットボーナスが途切れた……などということのないように!

知識2 ランダムで出現する敵

プレイ中、「あれ？　この敵はさっき自分を狙っていなかったような……」などと思ったことはないだろうか。その通り。敵の中にはランダムで1P/2Pのどちらを狙うか分岐させるものもいるのだ。

最も分かりやすい例は、ステージ3-1の戦車×2を倒した直後、石のアーチをくぐる場面で出てくる爪兵だろう。パートナー側に攻撃した場合はほとんど姿が見えないので、かなりの違和感を感じるはずだ。3-1ではこのほか、コンテナの迷路で登場する緑兵の出現法則にも若干のランダム性がある。ハイスコアを狙っている場合は、連続ヒットボーナスに大きく影響するので、どちらに出現してもフォローが効くようなパターンを作っておこう。

グレネードは爆風にも攻撃判定があるので、ザコを一網打尽にするのに使う手も。

時間あたりの攻撃力が最大になるのは、ショットガンを全弾ヒットさせたときだ。

知識3 弾一発あたりの攻撃力

選択できる4種類の武器のうち、最も攻撃力が高い武器はグレネード。では、標準装備のハンドガンと比べると、実際にはどのくらい差があるのだろう？　……というわけで、武器ごとの攻撃力を比較したのが下の表。実は、ハンドガン、マシンガン、ショットガンは「1発あたりの攻撃力」がまったく同じである。問題のグレネードはハンドガンの30倍もの攻撃力があるが、直撃しなければ、周囲への攻撃力は通常弾の1発分にしかならない。ちなみに、筆者は最近までマシンガンの攻撃力は弱いと信じていた。人間の感覚とは、案外あてにならないものだ。

武器の攻撃力	
ハンドガン	1
マシンガン	1
ショットガン	1×5
グレネード	30（周辺に1）

無理に頭部を狙って外すくらいなら、はじめから胴体を狙った方がいい。

知識4 敵に弱点はあるのか？

耐久力の高い敵と戦うときに疑問に思うのが、「頭部に弾を当てるとより大きなダメージを与えるのか」という点。結論を言えば、どこに当ててもダメージは同じ。特にスコアを稼ぐのでなければ、最も当たり判定の大きい「胴体」を狙うほうがいい。

視界の悪い場所に隠れてしまったら、ペダルを連射して安全を確認すること。

知識5 隠れるまでの時間

意外に知られていない事実だが、本作ではペダルから足を離した後、1フレームでも経過すればプレイヤーが無敵状態になる。物陰から出るのが怖いときは、ペダルをカタカタと連射するように踏むと、出会い頭の命中弾をくらいにくくなる。

斧は放物線を描きながら飛来するので、撃ち落とすには少々慣れが必要かも。

知識6 撃ち落とせる攻撃

斧やミサイルなど、比較的速度の遅い敵の攻撃は、こちらの弾で撃ち落とせる事を覚えておくといい(むろん、正確な照準能力が必要だが)。ヘタに隠れると敵の動きが把握できなくなり、例によって出会い頭にダメージを受けやすくなる。

エリアボスを挟んでノーミスヒットボーナスがつなげられるようになれば一人前。

知識7 ノーミスヒットボーナスの怪

基本的に、ノーミスヒットボーナスはエリアリザルト画面を挟んでもヒット数が継続される。スコアを稼ぐ人にとっては重要な知識なのだが、例外的に3-1～3-2のつなぎなどでは、なぜか途中で必ず切れてしまう。原因はいまだに不明だ。

エージェント・元帥からのアドバイス：本文中に出てきた「ランク」ってのは、時間経過や獲得スコアなんかで難しさが変化するという「ゲーム中の相対的難度」のこと。「タイムクライシス3」には存在しないが、たいていのゲームにはこの概念があると考えていいだろうな。ガンシューだと、敵の耐久力が上がったりするタイプが多いぜ。

いよいよ攻略は最終章「超弩級コース」に突入！
そして、アルカディアカップも終盤戦へ!!

BATTLE GEAR 3

バトルギア3
■メーカー：タイト[illegible]
■ジャンル：ドライ[illegible]
■操作方法：ハンドル＋ペダル×2＋[illegible]
■発売日：2002年12月([illegible])
■[illegible]：SYSTEM246

これまでのコースとは一線を画する難度を誇る「超弩級コース」。今回はその前半2区間を攻略していくぞ。コース幅の狭さを克服して、完走を目指そう!!

Text：するする@

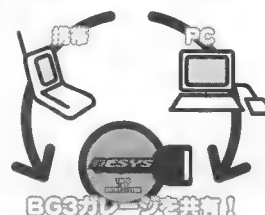
第5回アルカディアカップ　上位入賞者

順位	プレート	名前	タイム（店舗）
優勝	名古屋 344 せ SARA	SARA　あ～る@ダメ亭主	3'35"307（名古屋レジャーランド内田橋店）
準優勝	富山 348 や DKI	DKI	3'35"538（サービスエリアイン高岡）
3位	三河 383 ね H.O	H.O	3'36"206（ユーファクトリーイン豊田）
4位	GNX.	GN？@岐ド連	3'37"132（ゲームファンタジアン精華店）
5位	BFQ	ひで	3'37"494（AMパークアクライム）
6位	BAR	BAR	3'37"884（キャロル）
7位	S.K3		3'37"921（ゲームセンターACT）
8位	AAN		3'37"984（アミューズメントギガパレス）
9位	BON2	ぼんくらーず2号	3'38"069（プラボ秋田店）
10位	S.N	シゲ	3'38"224（ミラクルドーム）
11位	ZEES	ZEES	3'38"619（プレイタウンパル国母店）
12位	S.K3		3'38"647（ゲームセンターACT）
13位	FSC	キリンジ	3'38"667（名古屋レジャーランド大高店）
14位	BEL	Belphinus	3'38"765（ワールドゲーム八重洲）
15位	XYZ	うひがいる	3'38"893（千葉レジャーランド成東店）
16位	BUN	文太86	3'38"899（タイトーステーション国分寺）
17位	S.K3		3'39"119（ゲームセンターACT）
18位	TO.		3'39"157（ゲームメイト）
19位	LIG.	LIG	3'39"173（ゲームビンゴ）
20位	RSK	(ﾟ∀ﾟ)キタ―――！	3'39"200（タイトーステーション渋谷）
21位	IWGP	珍平	3'39"452（ワールドゲーム八重洲）
22位	J58G	ねんち	3'39"490（アミパラここじゃ）
23位	T2.G	tetz	3'39"655（GAME OFF いろは）
24位	JAM	JAM24	3'39"753（チャンス上越店）
25位	GDR		3'39"866（ゲームプラザ童里夢）

タイトなコーナーが連続するコースで走りを追求するなら、やっぱりRX-7！　ってことで、超上級コースが舞台の第5回アルカディアカップは、そのRX-7で争われたわけだが、今回は1242台が参戦。うち完走が694台、完走率56％弱という厳しい闘いとなった。

そんなハイレベルなバトルだけにトップ争いも熾烈。見事優勝に輝いた名古屋ナンバーのSARA　あ～る@ダメ亭主氏と、準優勝となった富山ナンバーのDKI氏のタイムは、コンマ2秒という僅差！　続く3位には、三河ナンバーのH・O氏が食い込んだぞ。おめでとう！

次回は、ついにアルカディアカップ最終回！　AE86メカチューンによるバトルなので、これまたハイレベルな戦いが展開されること間違い無しだ！

携帯版BG3ガレージが、ついに公開開始！

WEBアクセス機能付きの携帯電話から、いつでもどこでもマイガレージにログイン！　ついに待ちに待った、携帯版BG3ガレージが公開されたぞ。今までPC版を使っていた人も、PCと携帯双方からマイガレージにログインできるので（PC版と携帯版では、若干サービス内容が異なる）、利用しない手は無い！　詳しくは欄外のURLへ。

<携帯版BG3ガレージのメリット>

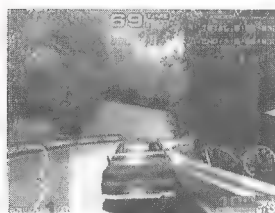
- ゲームセンターで新車登録したネットエントリーキーを、その場でマイガレージ登録できる！
- ドレスアップパーツを入手したら、その場でパーツを装着できる！
- 思い付いたセリフを即公開できる！
- タイムアタックランキングを見たいときにいつでも見られる！
- ゲームセンターで出会った人とすぐにチームを組める！

バトルギアネット　http://www.battlegear.net/

いよいよ最難関の超弩級コースに突入！　今月は、コース幅が狭くライン取りが難しい、コース前半を攻略していくぞ。いかにコースを取り囲む壁と接触せずに走り抜けるか……そのカギは、繊細なアクセルワークが握っている！

使用車種：LANCER EVOLUTION Ⅶ RS［CT9A］

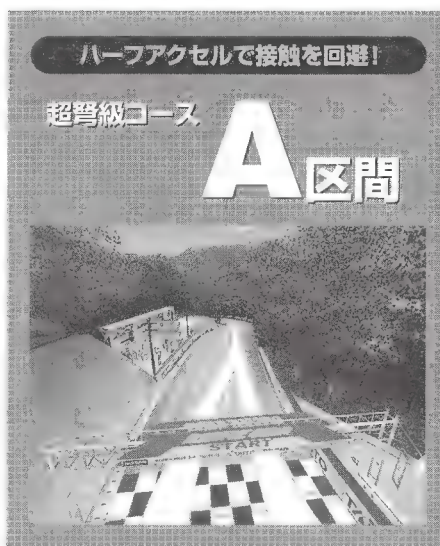
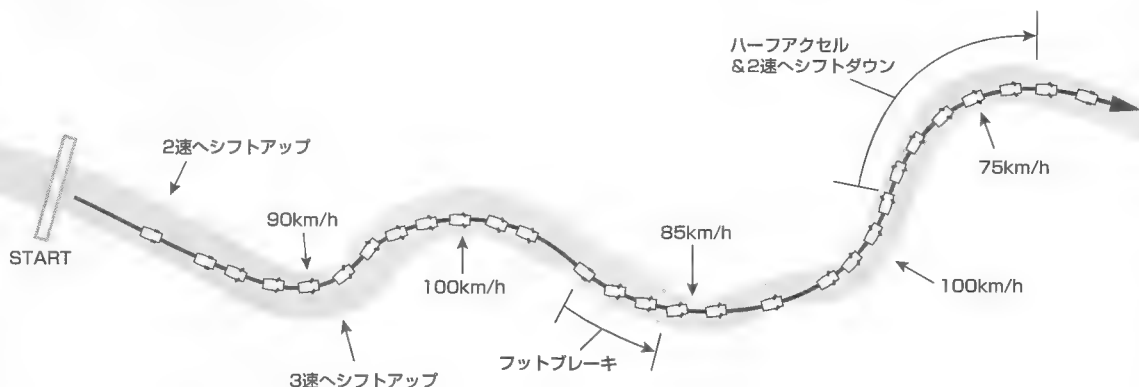
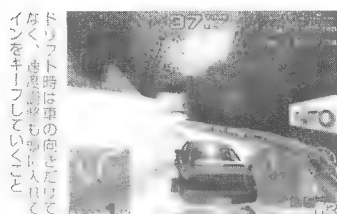
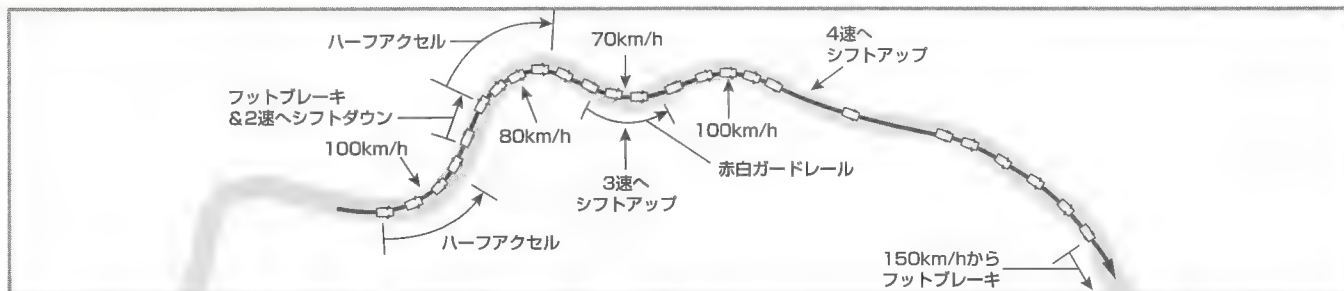
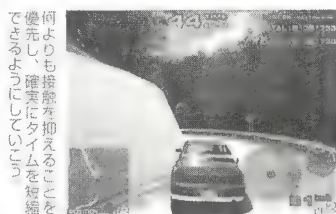
スタート後、2速にシフトアップしつつ最初の左コーナーへ。ここの進入が意外に難しい。ここではシフトアップよりも、インへの切り込みに気を使おう。ラインをキープして次の右コーナーに向かって切り返していき、その先の超狭いワインディングへのリズムをつかむように。

シフトアップをインに切り込んだときにすると、リズムが取りやすくなるぞ！

すぐに右へ切り返すが、加速中なので、接触に注意しながら走るようにしよう。

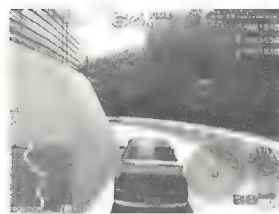
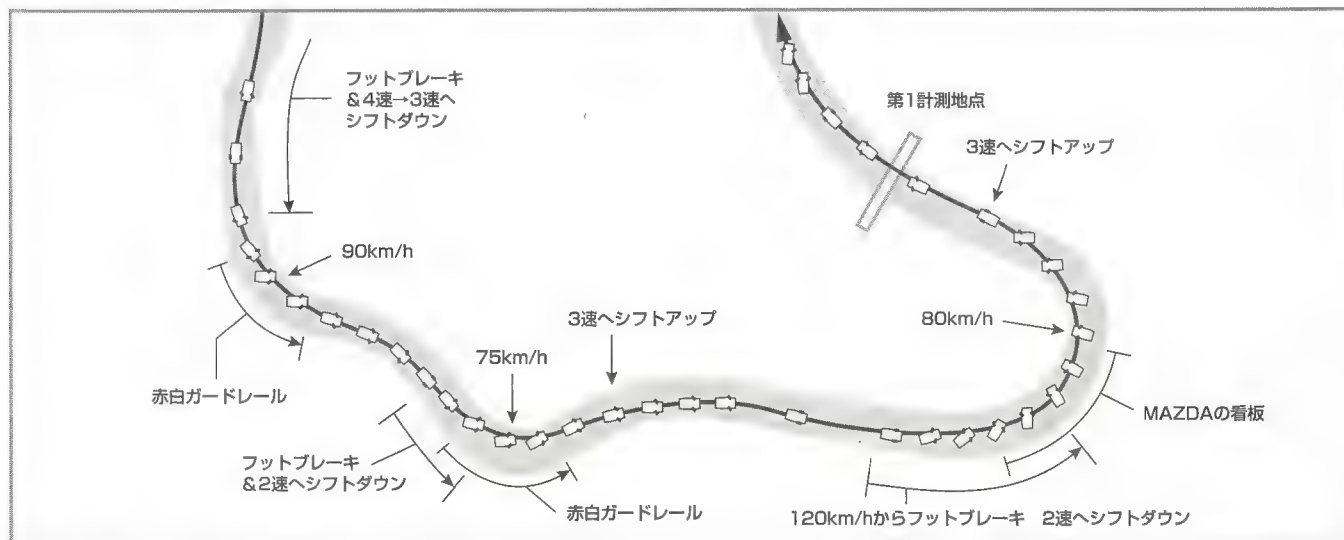
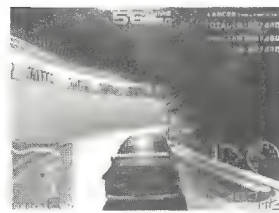
S字を抜けると、左コーナーが二つ続く(間に小さい右コーナーあり)。ここは一つの弧で抜けていくが、次の右コーナーがキツいので、手前で2速に落としてからアクセルを調整してインを抜けていこう。

次のS字では、一つめの左を3速でアクセル調整を行なって抜けていく。二つめの右は、進入前に2速へ落として、アクセル調整をして抜けていこう。すぐに左があるが、ここは軽くインを突いて直線的に走り、その先で加速していくように。

緩い右→左→右の部分は直線的に走るが、先にキツい左コーナーがあるので、右→左を減速しながら走り、進入に備えよう。

二つめのS字の右コーナーでは、その先の加速ラインをイメージして走ろう！

アクセルワークについて①：ドライブゲームをプレイする人を見ていてよく思うのが、アクセルベタ踏みが多いということ。「ゲームだから、アクセル全開～！」という考え方の人が多いようです。オーバーランによる接触は、大抵このことが原因だと思うんですね。この考え方を改めるだけで、かなり安定して走ることができると思いますよ！

ドリフト時は車の向きだけでなく、速度の推移も頭に入れてインをキープしていくこと

何よりも接触を抑えることを優先し、確実にタイムを短縮できるようにしていこう

キツい左→緩い右を抜けた後にある、左コーナー。ここへは、手前の緩い右を通過したらすぐに2速へ落として切り込むように。確実に減速して切り込めれば、次のラインがふくらんで、緩い右のインにぶつかることを防ぐことができるぞ。

A区間最後にあるキツい左コーナーは、車を思い切ってドリフトさせ、インをキープして抜けていく。コース図を見れば分かるように、このコーナーは奥でキツくなるので、前半はアクセル調整でインをキープし、後半で一気に車をドリフトさせて抜けていくようにすると、インを長くキープできる。

B区間に入った直後の右↓右↓左↓右は、加速しながら抜けられるが、それはアウトインミドルのラインを外れないことが条件。このライン取りが実行できないうちは、アクセルをオフにしてオーバーランを抑え込んで走るようにしよう。

B区間は、その先にある左コーナーからが本番。コーナー手前でしっかり減速し、強めに切り込んで、コーナー出口でラインがふくらまない角度を作れるようにして抜けていこう。この左コーナーはそんなにキツくないが、後に待ち受けているキツい右コーナーに進入する前でラインを崩してしまうと、大きく減速しなければなくなるので、油断することの無いように。

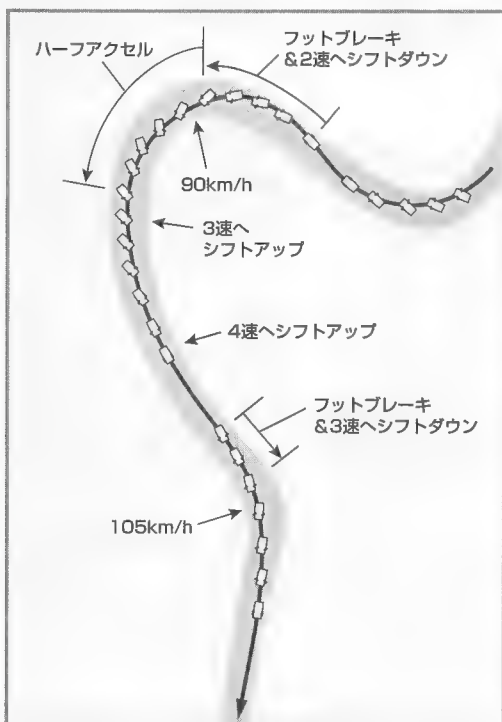
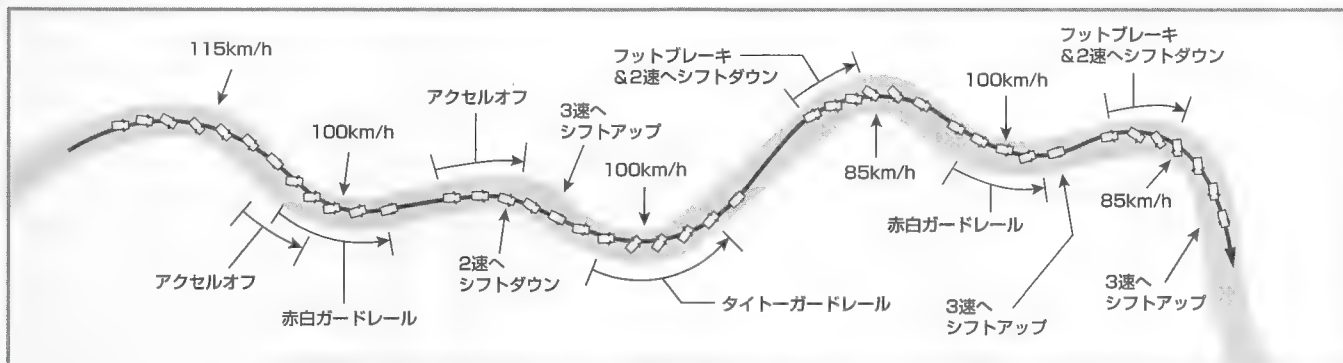
接触せずにこの左↓右を抜けるには、左はアウトインインのイメージ、右はアウトインミドルのライン取りがベスト。次のコーナーのラインにつなげやすくするのが重要だ。

交互にリズミカルに左↓右と曲がってきたところで、大きく左に曲がるコーナーへ突入。

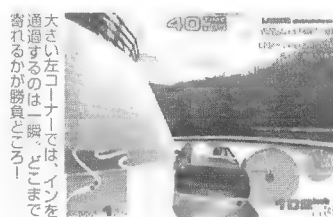
この左コーナーは、曲がり具合を図で見ると分かると思うが、前半がキツく、後半が緩くなっている。よって、前半で一気に車の向きを変えて、ドリフトで進入していこう。ラインがあまりふくらまないように徐々に向きを正対させていき、次の右コーナーへの進入ラインに合うようにアウト側へ抜けていくようにするといいぞ！

無理に全開で抜けてくると、ラインがズレてインを差せなくなるので注意！

B区間に入って八つめの右コーナーがキツい。しっかり覚えて減速すること。

アクセルワークについて②：アクセルベタ踏みを改めたからといって、すぐにうまくなるわけではない。具体的には、ブレーキに頼らない減速方法を身に着ける必要があるわけだが、それをマスターするには、超初級コースのようなシフトチェンジがほとんど必要無いコースで、アクセルの調整のみでコーナーに進入→クリアしていく経験を積んでみるといいだろう。

大きく減速して、アウトからイン向かってへドリフト状態にしていこう。後半はイン寄りをキープしながら、徐々に向きを戻して加速できる状態に.

大きい左コーナーでは、インを通過するのは一瞬。どこまで寄れるかが勝負どころ！

B区間最後の右コーナーは、思い切って車の向きを変えないと、高い速度を維持できない。

大きい左コーナーの次にある右コーナーは、ほぼアクセル全開で抜けられる。しかし、しっかりハンドルを切り込まないとラインがふくらんでしまうので、注意していこう。

その次のキツい右コーナーは、コース幅が狭い。手前で減速を完了して切り込まないと、曲がり切れずに電柱にぶつかって大きなロスになるので注意したい。

しっかり減速してキツい右コーナーを抜けたら、さらにもう一つ右コーナーが待っている。このコーナーはそんなにキツくないので、その先のキツい左コーナーへの進入ラインに合わせるために、アウトインミドルのイメージで走ろう。加速も考えて、進入しやすい右側へ早めに移るといい。キツい左コーナーは、3速で短いブレーキングを行ない、高目の速度のドリフトで抜けていく。ラインはアウトインミドルだ。

B区間最後のキツい右コーナーは、進入前で早めに減速することと、進入時に大きく車の向きを変えることが重要。ここはイン側の視界が非常に悪いので、油断しているとすぐにインを突けなくなるぞ。コーナー前半では、確実に減速してから思い切って車の向きを変え、出口に車の向きを合わせよう。コーナー後半では、ハンドルを戻すだけにしたい。

キツい右を抜けて、ラインが左寄りになったところで第2計測地点を通過。次号の超弩級コース後半の攻略に続く！

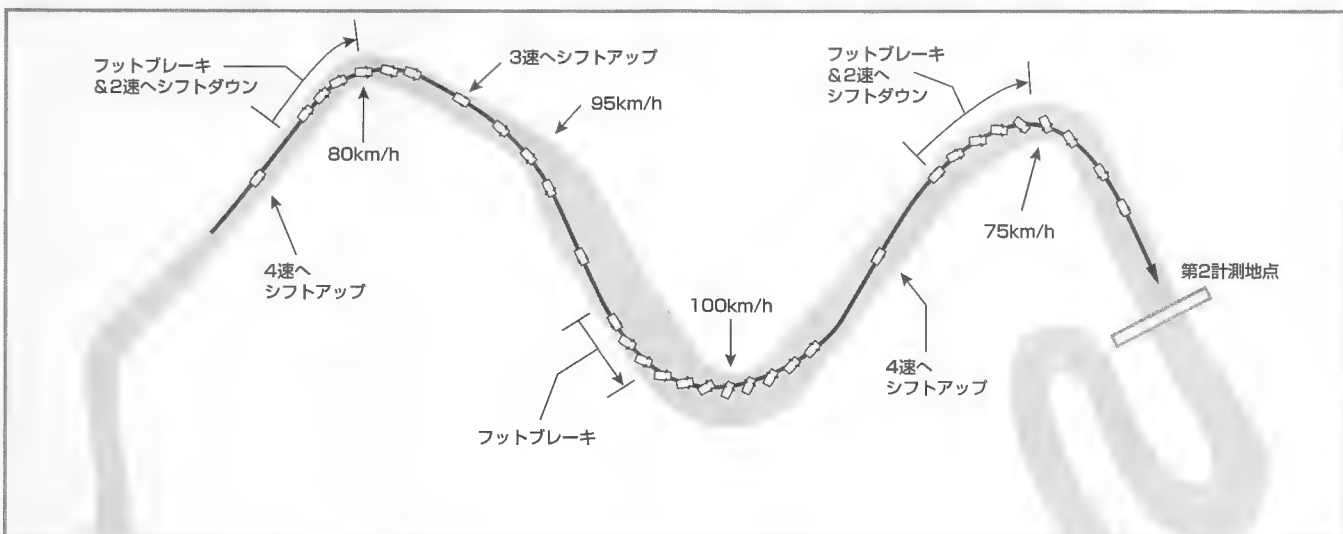
アクセルワークについて③：アクセルの調整具合が分かってきたら、走るコースの難度を上げていこう。これに合わせて、シフトダウンを併用しての減速にもチャレンジしていくといい。その上で減速が足らない場合に、フットブレーキ、さらにはサイドブレーキを併用していければ、幅広い減速テクニックを習得できること間違い無しだぞ！

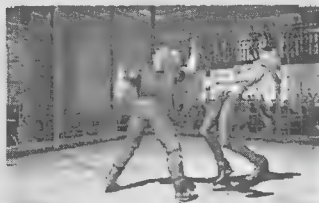
ARE の活用チャンス[illegible]
技をガードされた(ヒットさせた)後

[illegible] たことを確認してから使うのは難しい。そこで、まず最初 [illegible]

[illegible] がヒットし(よろけ以外)、かつ2発目までつなげたときに [illegible]

状況なら、判断してAREを使える。

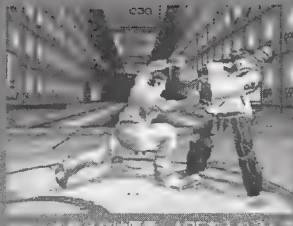
ヒット確認しなくても効果あり?

技によっては、ヒット確認無しでAREを行なっても効果が期待できる場合がある。それは、ヒット時に少しだけ(肘～アッパークラスの技がしゃがみⓅに勝てる程度)有利になるような技。このような技がヒットした後にAREを行なうと、避け↓しゃがみダッシュの行動でピッタリ有利時間が消化され、その後の打撃技が「遅らせ打撃」として機能してくれるからだ。

例えばジャッキーのスマッシュアッパー(⬇⇧Ⓟ)後。カウンターヒット時(しりもちよろけ)の場合は当然行動が遅れてしまうが、その場合は避け↓しゃがみダッシュまで入れ込んでからでも二択を迫ることが可能だ。このような工夫をすることで、AREの活用チャンスは少しずつ増えていくことだろう。

ほかのヒット状況で同じ行動をしてしまっても、それが有効なら問題無いわけだ。

ARE の活用チャンス[illegible]

[illegible] 帯びてくる。一部のキャラのⓅⓀをくらった後(ヒット時 [illegible] ダッシュで投げをかわすことができないジャッキーの [illegible] の [illegible]

できるかもしれない。

[illegible] 側に狙われる可能性 [illegible] 選択肢の一つにAREを加え [illegible] くなる。カゲの背中側に避 [illegible] り(ⓅⓅ⇦ⓅⓀ)をかわせる点も、見逃せない長所だ。

キャラ別ARE活用ポイント

AREは強力な防御テクニックだが、それが大きな力になるキャラも居れば、ほとんど使いどころが無いキャラも居る。ここで、キャラごとのARE活用ポイントを考えてみよう。

キャラ	活用ポイント	キャラ	活用ポイント
アキラ	ヒット時にダウンを奪う跳山崩捶と擢打頂肘(⬇⇨ⓅⓅ)ガード後が狙いやすい。裡門頂肘(⇨⇨Ⓟ)後もヒット確認を捨てれば使える。	シュン	挑腕撩拳(⇩⇧⇨Ⓟ)などの主力技は、ヒット確認が重要なものばかり。これといった使いどころが見当たらない。
ジャッキー	スマッシュアッパー(⬇⇧Ⓟ)ガード後とスラントバックナックル(⇧Ⓟ)ノーマルヒット後が狙い目。一応スタンディングニーキック(⇦Ⓚ)後も。	リオン	旋風腿(⇧Ⓚ)をガードさせた後が最も実戦的だろう。転身偸歩双手脚(⇨Ⓟ+ⓀⓀ)ノーマルヒット後も狙いどころの一つになる。
サラ	ダブルスラストキック(ⓀⓀ)、ストームコンビネーション(⇨Ⓟ+ⓀⓅⓀ)を反撃などで連続ヒットさせた後に狙ってみよう。	アオイ	主力中段はどれもイマイチ。最速の投げには負けてしまう。草薙(⇩Ⓚ+Ⓖ)ノーマルヒット後が最も実戦的といえるかも。
ラウ	連掌旋風腿(⇧ⓅⓅⓀ)を連続ヒットさせた後がオススメ。ディレイ無しの⇧ⓀⓅをガードさせた後も狙える。	レイ・フェイ	鶴首捶連撃(⇨ⓅⓅ)を連続ヒットさせた後や、ガード時、ノーマルヒット時共に不利(中)になる坐盤劈掌(⇨⇨Ⓟ+Ⓚ)後が有効。
パイ	穿冲拳(⇨Ⓟ)や飛燕単脚(⇩Ⓚ)はヒット後の攻めを重視したいのでイマイチ。使いどころを強いて挙げるなら、(⇧ⓀⓅ)ヒット後か。	ベネッサ(ディフェンシブ)	もともと二択を回避する技を豊富に持っているだけに、無理に狙う必要は無い。これといった使いどころが見当たらないことも事実。
ウルフ	状況的にはバーティカルスマッシュ(⬇⇧Ⓟ)やコメットフック(⇧Ⓟ)ガード後が該当するが、ヒット時の動きの方が重要。	ベネッサ(オフェンシブ)	ディフェンシブ時よりは利用価値が高い。ストッピングトー～セカンドインパクト(⇧ⓀⓀ)ノーマルヒット後が使いやすく実戦的。
ジェフリー	やや苦しいが、ヒールサイズキック(⇧Ⓚ+Ⓖ)ガード後が狙い目か。モーションが大きい分、ヒット状況を事前に予測しやすい。	ゴウ	ガード時不利(中)になる技は、ヒット確認を要するものばかり。仁王倒し(⇧Ⓚ+Ⓖ)ノーマルヒット後にできれば理想。
カゲ	肘打ち(⇨Ⓟ)後が意外に使える。カウンターヒット後にARE入力からの揚撃(⬇⇧Ⓟ)でしゃがみⓅをつぶせるのがポイント。	ブラッド	ジャガーテイル(⇩Ⓚ+Ⓖ)ノーマルヒット後がオススメ。カウンター時はダウンなので、ヒット確認の必要がないのがポイント。

例：カゲの[illegible]をくらった後の場合

[illegible] がすぐに打撃を出 [illegible] 当然の

AREの入力ができていれば投げは打撃で止められる。

[illegible] これが大きな長所。

[illegible] つながっている。[illegible] けからAREにつなげば

対Versus 梅小路葵

MY CHARACTER ジャッキー・ブライアントの場合

不利な状況を逆手に取り、当て身やさばき技でダメージを与えてくるアオイ。攻めに使う打撃技の選択には、細心の注意を払わなければならない。

Text：ちゃっきー

全キャラに共通する対アオイの基本

アオイ戦最大のポイントは、有利になったときの技選択。当て身、さばき、打撃をかわしつつ攻撃する技が豊富なため、何も考えずに二択を迫ると手痛いしっぺ返しをくうことになる。

特に意識したいのが、上段、中段のパンチ技をさばく心中突（⇩⇦⇨Ⓟ＋Ⓚ）。攻撃を仕掛けるときはキック系や肩系などの技を多めにし、これに対抗しよう。もちろん、避け対策を兼ねた回転Ⓚ系の技も有効だ。

また、当て身対策を兼ねた下段技も有効な選択肢。出す技に困ったときは、しゃがみⓅで様子を見るのもいいだろう。一点読みされる危険はあるが、乱用しなければ問題無い。

もう一つのポイントは寸止めへの対応だ。使用頻度が高いのは旋桜（⇨ⓅⓅ）と横周肘当て（⇨Ⓟ＋ⓀⓅ）。これらの寸止めを読んだときには、1発目ガード後に迷わず技を出そう。最速で投げを出せば、確定反撃になることも覚えておきたい。また、寸止めを「見て」しまったとき、とっさに避けなることも覚えておきたい。

避けるときは背中側。ただし、壁際に追い詰められたときは狙われる危険性あり。

また、寸止めを「見て」しまったとき、とっさに避け投げ抜けを入れられると対応の幅が広がる。

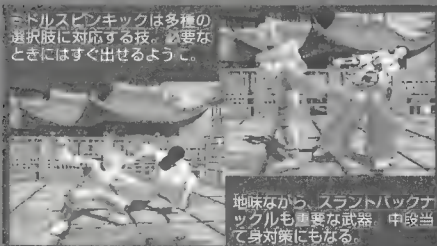
アオイ戦三種の神器

[illegible]

ハックナックル（⇧Ⓟ）。ヒッ

[illegible]

草薙をくらった後は有利（大）。この後の選択肢は、アオイ戦のカギになる。

ミドルスピンキックは多種の選択肢に対応する技。必要なときにはすぐ出せるように。

地味ながら、スラントバックナックルも重要な武器。中段当て身対策にもなる。

受け身攻め時の注意点

[illegible]

応できるため、

[illegible]

が上がる（相手がジャッキー

[illegible]

受け身にスピニングキックロースピンキック。横転方向で切り替えられれば理想。

草薙ガード後の反撃

ビートナックルを出したら天地陰陽。こんなときにも、最後のあがきを。

天地陰陽への派生があるため、ガード後も油断できない草薙。しかし、ジャッキーにはミドルスピンキックという優秀な技がある。近距離でガードしたときには、全対応の反撃技として機能するぞ。最後の削り合いでも多用される草薙だけに、これが決め手になることも少なくない。

また、天地陰陽に派生しないことを読んだときには、ビートナックルで大ダメージを取りにいきたい。このとき天地陰陽が見えたら、最後の悪あがきでビートスピンキック（Ⓟ＋ⓀⓀ）を出そう。ビートナックル自体を天地陰陽で取られたときは致し方ないが、アオイがすぐに流水へと移行していた場合は、それをつぶすことが可能だ。

相手が流水に移行してくれれば、ビートスピンキックの2発目がヒットする。

まだまだやめられません!!

全国規模のビッグイベントが終わり、「健太'sバーチャフルライフ」も終了(!?)。しかし! 次の闘いはもう始まっている!! 当コーナーでは、今後も継続して大会情報をお届けしていきますよ～! あ、たまに休むかもしれないっス。黒爪っス。

バチャッ子 INFINITY EVOLUTION

バチャっ子 インフィニティ エボリューション

EVENT あの「極 道場」が、またもイベントを実施!! 「極 道場 本部道場杯」詳細

おなじみ「極 道場」にて、7月5日から27日まで新イベント、その名も「本部道場杯」が行なわれるぞ。前回の「極 道場」大会では「武将」の称号が、格闘新世紀IIでは「大覇王」の称号が与えられたが、果たして今回もあるのか!?

大会の詳しい情報などは、下記のセガアミューズメント東日本支社ホームページにアップ予定。近隣に住むキミ、積極的に参加してみよう! もちろん、ギャラリーとして見学するのも、上級者のプレイを見るいい機会だぞ!

～大会ルール～

参 加 費:初回のみ100円
対戦方法:トーナメント方式
1P、2Pはじゃんけんで決定
45秒、3本先取
対戦ステージランダム
キャラクターの途中変更不可
アクセスカード必須

※C/S=クラブセガ
S/W=セガワールド
H/S=ハイテクセガ
H/LS=ハイテクランドセガ

極 道場 本部道場杯スケジュール

	店舗	住所	日時	道場
予選大会開催店舗	C/S 柏	千葉県柏市柏2-3-1	7月5日 20:00～	千葉第二支部道場 北関東本部道場所属
	S/W 川口	埼玉県川口市東領家2-2-10	7月5日 15:00～	埼玉第一支部道場 北関東本部道場所属
	H/S 旭川	北海道旭川市川端七条10-2213-21	7月6日 15:00～	北海道第二支部道場 北海道本部道場所属
	S/W 小山	栃木県小山市東城南1-1-18	7月12日 19:00～	栃木支部道場 北関東本部道場所属
	S/W 釧路町	北海道釧路郡釧路町睦1-1-2	7月13日 19:00～	北海道第三支部道場 北海道本部道場所属
	H/S 仙台	宮城県仙台市青葉区中央1-8-38AKビルB1F	7月13日 15:00～	東北本部道場
	S/W 籠原	埼玉県熊谷市美土里町1-162	7月13日 15:00～	群馬支部道場 北関東本部道場所属
	C/S ススキノ	北海道札幌市中央区南5条西5丁目13-1	7月19日 15:00～	北海道本部道場
	S/W 日和田	福島県郡山市日和田字西中島7-1	7月19日 15:00～	福島支部道場 東北本部道場所属
	S/W 狭山	埼玉県狭山市北入曽689-1	7月19日 18:30～	埼玉第二支部道場 北関東本部道場所属
	S/W 青森	青森県青森市大字浦町字奥野617	7月20日 17:00～	青森支部道場 東北本部道場所属
	H/S 秋田	秋田県秋田市東通7-4-5	7月20日 15:00～	秋田支部道場 東北本部道場所属
	H/S 盛岡	岩手県盛岡市大通2-6-11	7月20日 15:00～	岩手支部道場 東北本部道場所属
	S/W 前橋	群馬県前橋市関根町363	7月20日 14:00～	北関東本部道場
	S/W 成田	千葉県成田市東町157-5	7月20日 16:00～	千葉第一支部道場 北関東本部道場所属
	S/W マリンフェスタ	新潟県新潟市万代3-1-1	7月21日 15:00～	新潟支部道場 北関東本部道場所属
	H/LS ミナミスポーツプラザ	茨城県ひたちなか市東大島 2-11-11	7月26日 19:00～	茨城支部道場 北関東本部道場所属
	S/W 里塚	北海道札幌市清田区美しが丘1条4-370-4	7月27日 18:00	北海道第一支部道場 北海道本部道場所属
	S/W 北山形	山形県山形市北町1-3-20	7月27日 15:00～	山形支部道場 東北本部道場所属
決勝	C/S ススキノ	北海道札幌市中央区南5条西5丁目13-1	8月3日 15:00～	北海道本部道場
	H/S 仙台	宮城県仙台市青葉区中央1-8-38AKビル B1F	8月3日 15:00～	東北本部道場
	S/W 前橋	群馬県前橋市関根町363	8月10日 14:00～	北関東本部道場

EVENT INFO
セガアミューズメント
東日本支社のホームページ
http://www.sega.co.jp/segaeast/

VFR 第6期VFRスケジュール

店舗主導による日本最大規模を誇る『VF』の祭典、「ビートライブカップ」。先月号に引き続き、今月は激しいシード権争いが繰り広げられる「カップ戦」のスケジュールを掲載しよう。ルール変更により2nd.シードが撤廃され、よりシード権の重みが増した!? カップ戦。今年もホームとアウェイのし烈な闘いが繰り広げられる!

第6期VFR カップ戦開催スケジュール

月	大会名(仮)	エリア	シード数
6月(終了)	プレBT杯	東京	2
7月	宇都宮 グッドヒル杯	関東	1
8月	神戸 デ・ジャブ杯	関西	1
9月	福岡 グリーン杯	九/沖	1
10月	新潟 POPY杯	中/北	1
11月	岐阜 ダイオウ杯	中/北	1
12月	京都 a-cho杯	関西	1
'04年1月	北九州 マホードー杯	九/沖	1
2月	新潟 POPY杯	中/北	1

・シード権の総数は「10」
・シードはカップ戦優勝チーム内の1名に対して与えられる
・前回までの2nd.シードは、予備予選枠拡大のため今回より撤廃
※シードの特典:「第6回VFRビートライブカップ」において、予選1位になることでそのまま決勝トーナメントに進出。また、シードチーム同士が予選で当たらないといったアドバンテージを得ることができる

ビッグイベントのラッシュが終了し、バーチャ熱も落ち着くかと思いきや、逆にモチベーション向上気味という情報もちらほら……。早くもプレBT杯でヒートアップするなど、今後もしばらくこの熱気は続きそうだ!!

EVENT INFO
VFR公式ホームページ
http://www.beat-tribe.com/vfr/

ティア編集部「バチャっ子 インフィニティ エボリューション係」 E-MAIL vf4@arcadiamagazine.com

感涙のジ・エンド

闘幻狂（とうげんきょう）
ROAD OF THE SWORD

ついに鬼にまで見た難易度【究極】へトライ！　この難度が逆に快感になる人はマゾッ気が高いです。何度死んでいくらでクリアできるかな？

インプレッション狂
アブナイ状況になる前にBボタンを押す。これができるようになれば、このゲームの基礎は終了です。命の大切さが身に染みて分かるゲームなんて。じっくり腰を据えて楽しんでください。

第三幕 そして第四幕 紹介
第三幕の残りと第四幕への到達法をおさらいしていくぞ。

ルートおさらい

今回のメインテーマである、第四幕。これは第一幕で特定の条件を満たさないと行けない隠しルートとなっている。以前にも紹介したが、もう一度おさらいしておこう。

●酒仙東市経由
・最初のボス「葉翔」後の木を登るイベント（軽功テスト）に成功する
・その後の回廊で緑色の陣形ザコの周りのザコを倒し、大きいザコのみにして火薬樽のある所まで画面をスクロールさせる
・大きいザコが画面外から部下を呼ぶのを待つ
・部下の放つ木材が火薬樽を吹っ飛ばすのを待ち、右の火薬樽に並んだ状態にする
・赤いザコをうまく誘導して火薬樽に着火させる
・隠し部屋が開くので入る
・第二幕をクリアする

●古城廃墟経由
・最初のボス「尹獨」後のゴンドラの後の回廊にいく
・炎＆岩が転がってくるトラップをノーダメージで抜ける
・ザコラッシュが始まるので60秒以内に一～二人用なら48匹（一人用だとかなりシビア）、三～四人用なら60匹倒す
・隠し部屋が開くので入る
・第二幕をクリアする

このどちらかの条件を満たすことで、ようやく第四幕に行ける。がんばろう。

ついに来てしまった地獄の一丁目。両替は多めに済ませておきましょう。

羅漢坂と同様、最初は敵を崖の下へ落とせばいい。ダッシュ攻撃を多用するべし。

ザコが多過ぎて困る

最初は羅漢坂と同様に斜めのスクロールから始まる。ここで出てくる大量の武僧は、やはりダッシュ攻撃で崖下へ落とすのが賢明だ。なお、たまに落石があるので注意したい。この後、大量のこじきを倒したら、最初のボスである一胖和尚の登場。戦闘スペースが広いので闘いやすいが、武僧が常に存在しているので無駄なダメージも受けやすいのが悩みだ。

基本的には前回の攻略法通りに、ダッシュ攻撃→Dで回避なのだが、武僧の邪魔が入るのでタイムオーバー必至。超必殺技を惜しみなく使おう。

次のシーンは道士、侠客、こじきの大量ラッシュ。ボス前の最終防衛ラインといった感じだ。まず注意したいのは最初にこのシーンに入った瞬間。いきなり道士に攻撃されやすいので最初は回避に専念しよう。これをうまく切り抜けると、後は実力勝負となる。地形を利用することができず、敵の数があまりにも多いからだ。超必殺技を多く使いたいところだが、一胖和尚戦でゲージをほとんど消費していると思うので、相当厳しいシーンになるぞ。

超必殺技を無駄に消費しないよう敵をまとめてから当てることと、ダッシュ攻撃で敵を分断することを意識しよう。

最後は武僧と女教徒が来てラスボスに突入だ。ラスボス「大慾如来」は次頁にて。

破壊すれば中からアイテムが！　欲しいアイテムかどうかは怪しいところだが……。

仏像は破壊できる。破壊するなら、超必殺技を数発当てるのが手っ取り早い。

闘幻狂詞典　ついに最終回：このゲームの攻略も最終回になりました。うまくなるには敵ごとの対処というよりも、基本的な立ち回り方と超必殺技の使い方が重要です。また、一人でやるよりも多人数プレイで楽しみながらやる方がいいかもしれません。特に第四幕はワンコインでクリアできる気がしない……。では、次のIGS作品で会いましょう。

第四幕の他のルートに比べれば比較的楽な星沙島。

最初はこじきを相手にしつつ神行姥姥と対峙する。スタート時にあるやしの木は、攻撃すると実が落ちてきてダメージを受けるので注意しよう。

左に尻尾だけ見えてる蛇。こじきに気を取られているとくらいやすいんだよね。

また、地面には蛇が居るので、思わぬダメージを受けやすい。こじきの多さには閉口するが、ダッシュ攻撃などをうまく使って対処したい。

神行姥姥戦では取り巻きのこじきの数を減らしてから攻撃するといいぞ。

この後は一面で出てきたザコ。もちろん一面のときよりも攻撃頻度が高く、遠距離攻撃もよく使ってくるので注意しよう。超必殺技を一回使って数を減らすといい。

次は呉火との対決。ここはスペースが広いので闘いやすいはず。上下に大きく動こう。

呉火を倒すと、前頁で紹介した第三幕小宝山の一胖和尚打倒後にルートがつながっていく。呉火で超必殺技を少し温存できれば、道士、侠客、こじきの最終防衛ラインが若干楽になるぞ。

ザコが運んでくる宝箱。得点だけなので無視してもいいんだけど…。

第四幕　難易度：難しい　黒蛟岩

長い道中にボス四体。難易度究極といっても過言ではないぞ。

スタート直後は上空から爆弾が降ってくるので、ダッシュでスクロールが止まるまで走ろう。ザコを倒して洞窟内に入ると、上方に二つのスイッチがある。これは上に乗ると左右の牢屋を開けることができ、この中にはこじきがいる。こじきを倒すと最初のボス、神行姥姥が登場。周りは狼なので星沙島よりは楽だぞ。

神行姥姥戦後は大量の蛇と、少しザコが居る。そして第二のボス呉火が登場だ。

このルートの呉火は何といっても戦闘スペースが上下に狭いことに注意。星沙島よりも格段に難度が高いので、一体を集中してたたきたい。

上からボロボロと爆弾が降ってくる。ダッシュで一気に駆け抜けよう。

その後は第三幕羅漢坂の一胖和尚打倒後に似たルートになる。武僧ラッシュがあってその後に第三のボス法明が居るからだ。法明を少ないダメージで倒せるように第三幕の羅漢坂で練習してからこのルートに挑むのが賢明だろう。

何とか法明を倒したらようやくラストシーン。海賊教頭→狼が大量に出現し、いよいよラスボスの大慾如来戦だ。

この海賊教頭ラッシュは、大木を出されると非常に厄介。というかこのルート自体厄介。

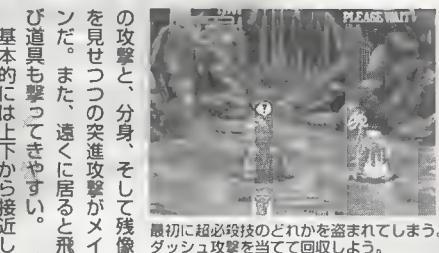
BOSS 羽化奇人 神行姥姥

振り向きがポイント

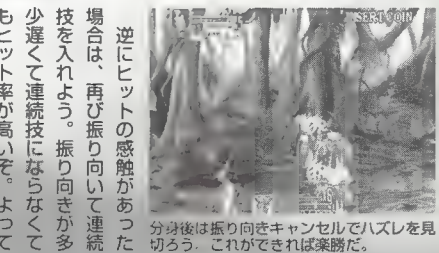
魔王にしては体が小さいのであまり強くはない。分身を見切ろう。

いろいろなシチュエーションで出てくるこのボス。開幕の演出で手持ちの超必殺技のどれかを盗まれてしまうので注意。これはダッシュ攻撃を2回当てると落とすぞ。

ボスの攻撃は跳び上がっての攻撃と、分身、そして残像を見せつつの突進攻撃がメインだ。また、遠くに居ると飛び道具も撃ってきやすい。

基本的には上下から接近してAを1発出して振り向きキャンセル。これでヒットの感触が無かったらいったん逃げよう。ヒットの感触が無い場合は分身のハズレを攻撃しているため、その場に居ると爆発でダメージを受けるからだ。

最初に超必殺技のどれかを盗まれてしまう。ダッシュ攻撃を当てて回収しよう。

逆にヒットの感触があった場合は、再び振り向いて連続技を入れよう。振り向きが多少遅くて連続技にならなくてもヒット率が高いぞ。よって最初からハズレを引く前提で攻撃するといい。

なお、取り巻きのザコはシチュエーションによって様々だが、1体を残しておくのは共通である。ボスは弱いのでザコの処理を優先しよう。

分身後は振り向きキャンセルでハズレを見切ろう。これができれば楽勝だ。

BOSS 白蓮教 刺客 呉火

3体だから強い

三対一の難関をどう切り抜けるかが鬼門だ。

同じような格好の三人組が相手になる呉火。こいつは3体ともものさばらせておくと合体技を使ってくるので、常に1体を攻撃している状態にしたいところだ。

呉火は正面に対して非常に反応が良く、銃での射撃や跳び蹴りなどで攻撃してくる。1体を攻撃中にほかの2体がラインを合わせてきて、間合いの外から攻撃されるのが典型的なやられパターンだ。

したがって、画面端に近い位置で上下に動き、1体を攻撃中に、ラインを合わせてきたほかの2体も一緒に攻撃できるような形が理想。ほかの2体の動きに注意し、攻撃が

正面にめっぽう強い呉火。ただしその攻撃はすべて避けやすいので問題は無い。

届きそうにないときや、背後を取られた場合は、すぐに超必殺技で回避していこう。

特に背後を取られた場合に、超必殺技でキャンセルできる状況にするのが肝心だ。A連打の後半や必殺技中は超必殺技を使えないので、背後斜め下などに呉火が居る場合は、AA→振り向きAAなどで攻撃しつつ、いつでも超必殺技を使えるようにしておこう。

一体になればただのサンドバッグになり果てる。連続技を決めてそう快感抜群だ。

開幻狂詞典　……によっては……ルートで、神行姥姥の倒した後の上官雪が別のボスになるらしい。第一幕で方羽を助けたか？　神行姥姥を残り何秒で倒したかがかかわっているとのことだ。

ルート分岐へ

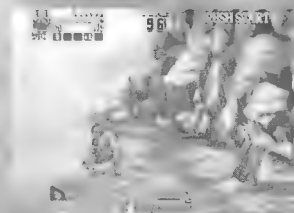
スタート直後はいきなりこじきと狼のラッシュが始まる。超必殺技無しでノーダメージで抜けられるのか？　というくらい厳しいので、この後、狼がしつこくやってきて再びこじき。

このシーンを抜けてダッシュをしていくと、ヤシの木のところに宝箱があり、その右にザコ、そして左に狼が居る。この狼を攻撃すると宝箱を回収できるぞ。特定のキャラで開けるといいらしい……。

帰りルート

ルート分岐をしなかった場合、左側へ戻るルートになる。狼が少し居て、その奥には星沙島と同じような地形で神行姥姥戦に突入するぞ。

このボスの周りにはザコが居ないので闘いやすい。また、最初に左から流れてくる宝箱に回復と超必殺技が入っているので、すぐに開けよう。

神行姥姥戦後は、星沙島の呉火戦後と同様に、第三幕小宝山の一胖和尚打倒後にルートがつながる。神行姥姥戦では超必殺技を温存するといい。

左から流れてくるこの宝箱には回復アイテムが入っている。すぐに開けてしまおう。

洞窟ルート

洞窟内ではいきなり神行姥姥が狼を引き連れて登場。狼を1匹にすれば楽勝だ。

次は黒蛟岩の洞窟内と同じ雰囲気で牢屋がある。しかしこちらはスイッチを押して牢を開けると、ザコが宝箱を出してくれるぞ。

この後、こじきと狼のラッシュ。ただし、このシーンは追加されるザコが上の穴から出てくる。それさえ知っていれば出現直後に倒していけるぞ。覚えておこう。そして第二のボス上官雪の登場だ。

その後は黒蛟岩の呉火戦後と同様に、武僧ラッシュ→法明→海賊教頭→狼→大慾如来のフルコースに突入する。

このルートでできた場合は上官雪戦で超必殺技を使わなくて済むので、法明打倒までは比較的楽な形になるだろう。

問題は海賊教頭からラストまでだ。特に大慾如来は狼が常時補充されるため最難関。気合で……。

スイッチを押して牢屋を開けるとザコが逃げていく。そして宝箱ゲットだ。

穴から出てくるところを先制攻撃と思ったら、返り討ちに遭ったの図。

そして凶悪のフルコースが待ちかまえる。法明→大慾如来はキツイでしょ！

少し強力になった技に注意

プレイヤーキャラ上官瑾の双子の姉に当たる上官雪。技も似たようなものが多いが、やや攻撃範囲が広くなっていることを知っておこう。

ポイントは正面に立たないという基本的なことだけ。遠距離でも正面に立つと攻撃してくるので、斜めから攻撃しよう。後半のボスにしては割と普通に攻撃できるので、ドンドン攻撃してほしい。

また、取り巻きの狼は永遠に補充されるタイプなので、最初に少し数を減らしたら、あまりかかわらない方がいい。

上官雪は、超必殺技で画面外に消えたときはこちらを狙って落下してくる。動き回って回避しよう。これだけ抑えておけば苦戦はしないと思う。

体力が少ないときは狼の攻撃がやや怖いので、次の戦法で瞬殺を狙おう。その戦法とは、画面左下のくぼみに入って、左側にAを連打するだけ。最初にうまく軸がずれた状態で攻撃がヒットすれば、そのまま攻撃しているだけでノーダメージで倒せることもしばしば。試してみよう。

攻撃を当てやすいものの、広範囲の技には注意したい。技のスキを狙うのが賢明？

オラ～、こんな単純な戦法でも、うまくいけばノーダメージ。祈りつつA連打だ。

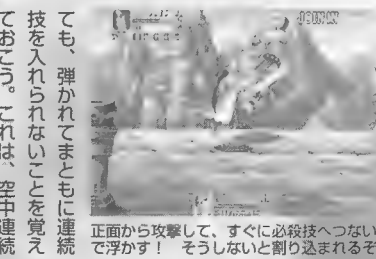
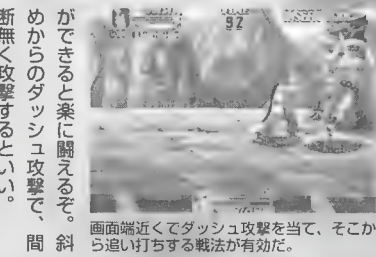
厄介な体力とスーパーアーマー

ラスボスは体力が非常に多い上に、こちらの攻撃にスーパーアーマー（攻撃を受けてもノックバックすることがない状態）で問答無用の割り込みをしてくる強敵。

まず、背中方向から攻撃しても、弾かれてまともに連続技を入れられないことを覚えておこう。これは、空中連続技のときにも当てはまるぞ。

地上連続技ですら、途中で割り込まれやすいことにも注意。このため早めに浮かせることがポイントになる。Aキャンセル必殺技や、ダッシュ攻撃からの連続技で攻撃しよう。特に「ダッシュ攻撃→ダウンした相手への追い打ち」ができると楽に闘えるぞ。斜めからのダッシュ攻撃で、間断無く攻撃するといい。

後は周りのザコ次第で闘いやすさが変わる。取り巻きが武僧の場合は、2セット倒してからボスと対峙するといい。タイマンに持ち込めるぞ。

逆に狼の場合は、タイマンに持ち込めないので実力勝負になる。かなり絶望的なためミスを覚悟するしか無い？

正面から攻撃して、すぐに必殺技へつないで浮かす！　そうしないと割り込まれるぞ。

画面端近くでダッシュ攻撃を当て、そこから追い打ちする戦法が有効だ。

閻幻狂詞典 難易度について：今回紹介した第四幕の盤龍湾の難易度は、ルート選択では究極となっているものの、個人的には黒蛟岩の方が究極のような気がします。まあどちらにしても法明→大慾如来の2トップは「無茶言うな！」という感じですが……。

闘劇 爆心地

SUPER BATTLE OPERA
THE 1st ARCADIA CUP TOURNAMENT

2003年3月21～22日に催されたビッグイベント
第一回「闘劇」を深く掘り下げていく"闘劇爆心地"。
第二回は、『バーチャファイター4エボリューション』の決勝戦
最終試合「ゲームセンター嵐」VS.「へるる」に迫る！
優勝者インタビューは、『ストIII 3rd』でチームを優勝へと導いた
【ひこねファイトクラブ】の「いづ」が登場だ!!

激闘を支えた意志

『バーチャファイター4エボリューション』決勝
ゲームセンター嵐（モラリスト・先鋒）VS.へるる（ぶっちゃけファイト倶楽部・大将）編

ゲームセンター嵐
弱いといわれるゴウを使い、VF界の中でもトップクラスの実力を持つ。操作の正確さには定評があり、バックダッシュ～避け～しゃがみダッシュを初めて実戦投入した。

今月は『VF4EVO』の好試合から、決勝の最終戦となった第1試合、ゲームセンター嵐（以下、嵐）対へるる戦を振り返ってみたい。方や優勝候補に数えられここまで先鋒の嵐が3タテを繰り返してきた【モラリスト】、方や大将へるるの爆発で苦しい試合をモノにしてきた【ぶっちゃけファイトクラブ】。対照的なチーム同士の、その日絶好調の両雄が相まみえる決勝戦となった。

試合前の胸中

嵐：基本的に踊り（注・レイフェイが連続的に素早く構えを切り替えることの通称）で相手を惑わすタイプなので、それを見ないことが一番ですね。後は不利になったときに避け投げ抜けを入れるってことでしょうか。いつもやってる身内なので、どっちが勝ってもおかしくないとは思っていました。まあ後ろに二人控えていたから（注・中堅のザ・ゲリラと大将のっちくも）、気楽にプレイできましたね。
へるる：全然緊張してはいなかったですね。最後の試合でしたし。ゲリラが「女子供の出る幕じゃねえ」とかデカイことを言ってたので、絶対先鋒でゲリラがくると思っていたんですよ。そしたらそれまで通り、変な初段が出てきた（注・嵐はメインのカードを紛失していたため、『闘劇』参加時は初段であった）。
　嵐は、バックダッシュ～避け～しゃがみダッシュの創始者といえるプレイヤーですから、不利になったら必ず避けを入れるイメージが有りました。だから、有利になったら回転系の技を狙っていこうと思っていましたね。

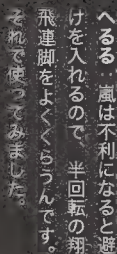
第一ラウンド

手の内をよく知る者同士、最高の舞台で最後の闘いが始まった。1ラウンドめの開幕、バックダッシュを読んだ嵐は前へ出るが、その読みと裏腹にへるるは打撃を出してきた。鶴首捶連撃（⇨ⓅⓅ）がカウンターヒットする。
嵐：開幕カウンターはバックダッシュからの構えを読んで前に出ようと決めていたんですが、見事につぶされました。
　基本的にへるるはちょっと距離が離れる技が当たった後は踊るので、頭には入ってました。このラウンドは、構えをつぶしにいったところを打撃でつぶされるパターンにはまってしまいました。1ラウンドめはいいようにやられてましたね。
　その後も中段技でゴウの出鼻を挫くへるる。ゴウの体力を四分の一にまで奪う。しかし、鉄山倒靠（⇦Ⓟ＋Ⓖ）を投げ抜けし、[illegible]殺（⇦Ⓚ＋Ⓖ）カウンターヒット時⇨Ⓟ＋Ⓖ）が入る。ようやく嵐の攻撃が決まって[illegible]。起き上がりの攻防後、[illegible]倒しがノーマルヒット。当てても不利中という局面だ。
嵐：基本的にこちらが不利なんですが、へるるはそこで遅らせ打撃が多いので、ヒザでカウンターを取りにいったら最速の打撃できましたね。
へるる：最初はみっともなくやられるのが嫌だったので、「不利でも攻めよう、暴れになってもいいから派手にいこう」って考えてました。手癖になっているバックダッシュから敗式への移行以外はノリでやりました。
　[illegible]Ⓟ、[illegible]Ⓟ）など細かい打撃で応戦する嵐。これを嫌い、へるるはバックダッシュから敗式へ移行。仆腿から進歩穿心拳（仆腿中ⓅⓅ）が入り、一本めをへるるが取る。
嵐：ポイントはへるるが遅らせ打撃を使わずに、普通に二択を掛けにきたところでしょうか。それに対応できなかったことが敗因です。具体的には開幕ですかね。ここで流れ

ゲームセンター嵐 VS. へるる編

嵐：来ましたね。モラルの無い斜天連撃が（笑）。避けた後に何もこないと思って、打撃を出してしまいましたね。

起き上がりもすぐ攻めて、ゴウの体力は半分に減った。気にへるるのペースで、へるる得意のバックダッシュ～敗式移行から崩捶連撃（敗式中ⓅⓅ）が当たり、続けざまに翔飛連脚（独立式中⇩ⓀⓀ）がカウンターで入る。

へるる：嵐は不利になると避けを入れるので、半回転の翔飛連脚をよくくらうんです。それで使ってみました。

ペースを握ったへるる。ここで一瞬の踊りを見せ、独立式へ。伏身腿（独立式中⇩Ⓚ）を冷静にガードし、嵐は最大で反撃を試みる。しかし、独立旋掌の餌食となった。

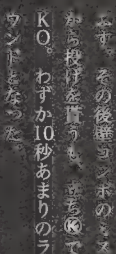
へるる：これは全く狙っていないです。嵐が立ちⓀを多用し始めたので、立ちⓀか牛鬼突あたりでつぶされて終わるかな、とは思ったんですが、何か当て身しちゃいましたね。取れるとは思わなかったので、笑っちゃいました。

このラウンドのポイントは、避けを一点読みした遅らせ斜天連撃と翔飛連脚でしょう。

嵐：あれって、確定反撃にならないんですかね？ あまりフレームとか詳しくないので分からないですが……（注：伏身腿をガードされると不利大で、敗式に構えている）。

第四ラウンド

これまでいい方向に作用してきた、へるるのバックダッシュ～敗式への移行。ここで嵐が、圧巻ともいえる高い対応能力を見せる。

立ちⓀを当て、レイがバックダッシュしたところを二度のダッシュで追いかけて、再度立ちⓀを当てる。さらに仁王倒しノーマルヒットから、目眩で崩れて双飛脚をつぶす。その後壁コンボのミスから投げを貰うも、立ちⓀでKO。わずか10秒あまりのラウンドとなった。

嵐：これはうまく構えをつぶしたのがポイントでしょうか？ 構えを読んで前に出て立ちⓀを出していったのがうまくいきましたね。ヒザからの壁コンボは、アルカディアに載っていたものを使えれば良かったんですけど（笑）。

へるる：KO後のジャンプⓅには、かなり精神的に「ムカッ」っときましたね（笑）。

第五ラウンド

両者リーチで迎えた最終ラウンド。へるるの攻撃が、嵐の堅守を崩せない。むしろゴウの的確な立ちⓀや大蛇凪が、レイの体力を奪っていく。

へるる：ポイントは、構えチェンジ後の撑掌（⇨⇨Ⓟ）を避けられたことでしょうね。この連係を避けたのは嵐だけです。ここでプッツリと切れちゃいましたね。精神的にまいりました。あれを避けられるなんて恐ろしい。つえー！

その心境を証明するかのように牛鬼突、立ちⓀをくらってよろけ続けるへるる。

へるる：すごく下段を恐れていますね。大蛇凪を意識させられて、よろけ回復しても下段がくるって思っちゃって。

残り体力はもうわずか。ここでへるるは双飛脚を繰り出したが、嵐は最後まで冷静に避ける。そこから肘当～朽木折（敵の横Ⓟ＋Ⓖ）が決まり、激闘は決着を迎えた。

へるる：もう、ぶっちゃけって感じで出した技です。避けられてもしょうがないですね。嵐の受けがうますぎて、踊りたかったんだけど、嵐に踊らされていたんですね。

嵐：何か普通に読み勝って勝利した感じですね。強いてポイントを挙げれば、バックダッシュからの構えから投げに対して、避け投げ抜けを入れられた点が大きいと思います。バーチャ的には有利なときに攻めない場面が見られてちょっと見苦しいんですが。

「闘劇」を振り返って

嵐：できすぎですね。ギリギリの試合ばっかりで、運なんですが、それで片付けるのも何ですよね……。自分の考え通りに動いたから勝ったんじゃないですかね。普通に攻められるときに攻め、危ないときに守る。それがうまく機能しただけです。

へるる：キャラ的にも考えて動くよりノリ重視の方が向いてますね。ちびちびやるより、「こいつ意味分かんねー」って言われた方が気持ちいい。そういう意味でキッチリと動く嵐は、一度崩してしまえばオイシイ料理なんでしょうけど、逆に自分が壊れてしまったみたいですね。

――対峙する二人にしか見えない刹那の攻防……。[illegible]を次回も期待してほしい。

へるる			嵐	
有利/不利	レイ・フェイ（◎●）	ROUND 3	日守剛（●◎）	有利/不利
	バックダッシュ～独立式移行		ダッシュ	
ダウン	（独立式中）K+G	カウンター/崩れコンボ	⇦⇨K★～⇩⇨P+K～小ダウン攻撃	ダウン
	その場起き上がり			
有利中	しゃがみガード		下P	不利中
	下P*			
	バックダッシュ～敗式移行		立ちK*	
	敗式構え解除～しゃがみダッシュ		避け（背側）	
	⇩⇦PP★～PP～（独立式中）K+G	カウンター/空中コンボ	?	
			横転受け身	
有利中	⇨⇦P★	カウンター	?	不利中
ダウン	しゃがみバックダッシュ～下P*		ダッシュ～⇧K+G☆	ダウン
			⇩K+G*	
不利中	⇩K☆			有利中
	バックダッシュ～敗式移行		ダッシュ～立ちK*	
有利大	（敗式中）PP☆			不利大
有利大	（独立式中）⇦K★K	カウンター	?	不利大
	独立式～敗式～仆腿～独立式	踊り		
不利大	（独立式中）⇩K		しゃがみガード	有利大
	独立式移行～独立旋掌	当て身技/K.O.	⇩P	

有利/不利	レイ・フェイ（◎●◎）	ROUND 4	日守剛（●◎●）	有利/不利
	⇩⇩P*		バックダッシュ	
上段投げ	⇧⇧P	カウンター	立ちK★	上段投げ
上段投げ	バックダッシュ	カウンター	ダッシュ×2～立ちK★	上段投げ
有利中	バックダッシュ		ダッシュ～⇧K+G☆	不利中
	⇩K+G	カウンター 空中コンボ	⇨K★～⇨P+K～立ちP×2（壁ヒット）	
ダウン	横転受け身～⇨⇨P+G☆	1発めのみヒット	⇨P+K☆P*	ダウン
	涅槃式移行		その場起き上がり	
	涅槃式～敗式移行	K.O.	ダッシュ～立ちK★	

有利/不利	レイ・フェイ（◎●◎●）	ROUND 5	日守剛（●◎●◎）	有利/不利
	独立式移行		バックダッシュ	
ヒザ以上～五分	（独立式中）⇩K+G	反撃	しゃがみガード～立ちK☆	ヒザ以上～五分
よろけ			ダッシュ～⇧K+G☆	よろけ
	しゃがみガード		立ちP*	
有利中	立ちガード		⇧P	不利中
不利大	⇦⇨P		立ちガード	有利大
	バックダッシュ～敗式移行		⇧P*	
有利大	（敗式中）P☆P+K	1発めのみヒット		不利大
	⇩⇦P*		バックダッシュ～避け（背側）	
	投げスカリ		しゃがみガード	
不利大	?	カウンター	下P★	有利大
	しゃがみガード		バックダッシュ～避け（腹側）～しゃがみダッシュ～立ちP*	
	立ちガード		立ちK	
	⇨⇨P*		避け（腹側）	
不利大	?	カウンター	下P★	有利大
	⇩P+K*P★	2発めのみヒット カウンター	バックダッシュ～避け（背側）	
	（跨虎式中）P*			
	⇧K*		横転	
有利中	バックダッシュ～敗式移行～（敗式中）P+K☆		下段起き上がり攻撃*	不利中
	バックダッシュ～敗式移行～敗式構え解除～ダッシュ～⇨⇨P*		避け（腹側）	
有利中	しゃがみガード		下P	不利中
よろけ	下P*		⇩⇦P+K★	よろけ
よろけ			立ちK☆	よろけ
よろけ			ダッシュ～立ちK☆	よろけ
有利中			⇧K+G☆	不利中
	⇩K+G	K.O.	避け（腹側）～（敵左側）P+G☆	

同列にある行動は、ほぼ同時に取られたもの。有利／不利欄で太字は有利時。
☆＝ノーマルヒット、★＝カウンターヒット、*＝空振り。

※上記の試合が収録されたDVD「SUPER BATTLE TRILOGY DISC1」「DISC2」が小社から発売されました。今月は「DISC2」を3名さまにプレゼント！ 欲しい人はP50へGO！

勝者の背負うもの

―『ストリートファイターⅢ 3rdストライク』優勝―

いづ(ひこねファイトクラブ)編

いづ 「闘劇」の準決勝～決勝で見事な6タテを見せ、チーム【ひこねファイトクラブ】を優勝に導いたまこと使い。

――格闘ゲームを始めたのはいつごろからですか？

いづ 中学一年生くらいでしょうか？『ヴァンパイアハンター』のころですね。初めて対戦してサスカッチで勝った時の気持ちよさが格闘ゲーム原点です。

――週にゲーセンへ週にどれくらい行きますか？

いづ 最近はほとんど行っていないです。「闘劇」の前は、一番上を目指していたので毎日行ってましたけど。

――『ストⅢ3rd』を始めたはキッカケはなんですか？

いづ 地元(奈良県)で『ジョジョ』の対戦相手が居なくなったころ、一番対戦が盛り上がってたのが『ストⅢ3rd』だったんです。それでまた相手が居なくなってきたので、大阪などに遠征するようになりました。

――使用キャラは最初からまことだったんですか？

いづ 最初に勧められて使ったのはレミーでした。今の僕ならレミーは勧めません(笑)。まことは大阪に遠征するころには使っていました。

――ライバルは居ますか？

いづ 滅殺ユリアンとネブラスカのサイモン・ヨーの二人ですね。こちらから一方的に意識しているだけで、ライバルとかじゃないです。

――「闘劇」準決勝、決勝の6タテはいかがでした？

いづ 感想は、まぁ作戦通り自分の仕事をこなしたって感じですね。チームの作戦上、僕のポジションが初めて闘う相手を確実に倒す、初見の相手をネタで倒すっていうことだったので。

あれは大会専用のまことのスタイルなので、このスタイルに対してはいろいろと賛否が出たみたいですが。意見が有る人は大会で闘いましょうって感じです。

――次回「闘劇」に参戦は？

いづ 立場的に出ないと始まらなさそうですね。今回以上には格闘ゲームに情熱を傾けられないかなぁとは思っていますが。『ストⅢ3rd』が自分の中で終わったかなとか思ったりもするんです。この2年間、自分が一番『3rd』をやり込んだ自信が有って、それが結果につながったので。

――『ストⅢ3rd』のプレイヤーに一言お願いします。

いづ 僕らのホームが明大前モンテカルロなんですけど、そこでシングル戦の大会を企画しています。関東勢や全国各地の人に参加してもらいたいと思っています。闘劇優勝チームのメンバーも全員参加予定です。闘劇の結果に納得がいかない人や僕に何か言いたい方も、ぜひ参加してください。詳細は↓のホームページを見てください。

「キヨマツ HP」http://www.geocities.jp/teacher_2020/index.html 「3rd 喫茶 ELLE」http://sf3rdcafe.fc2web.com/index.htm 「3rdちゃんねる」http://jbbs.shitaraba.com/game/3813/

闘劇参加店舗紹介

～アーケードゲームカレッジ編～

第二回は『ストⅢ 3rd』優勝チームを出した、愛知のアーケードゲームカレッジを紹介！

愛知学院大学生が多く訪れる、対戦が盛んなゲーセンだ。今なら『VF4EVO』が五〇円2プレイ、『ポップン9』が1プレイ五〇円など、低料金で楽しむことができる。混み合ってくる夕方から夜にかけては、この地区の強者たちが集う。ハイスコア集計も行なっているので、スコアラーにもお勧めだ！

タイトルを厳選した対戦台8組がフル稼働！ 夕方～夜に訪れれば、意外な有名人と対戦できるかも？

店の規模は小さいながらも、ここにある熱さはホンモノ。遠征者も駐車場が有るから安心だぞ

スタッフより一言

当店では、毎月第二、四土曜日の夜8時からゲーム大会を開催しています。

大会入賞者1～3位には景品とランキングポイントが授与されます。ポイントは、毎年一年を通して競い合い、総合ポイント上位入賞者には、豪華景品が授与されます。当店ハイスコアを更新してもポイントが貰えます。ぜひ一度参加してみてください。

アーケードゲームカレッジ

愛知県愛知郡長久手町山野田628
TEL & FAX 0561-61-1439
営業時間 11：00～24：00

愛知学院大学
バス停
至青少年公園
サークルK
ビレッジバンガード
アーケードゲームカレッジ
GS
サンクス
至岩崎
古戦場南
至足助・豊田
砂子
至名古屋IC
マクドナルド
GS

最寄り駅は地下鉄東山線藤ヶ丘駅。駅からは、長久手町営バス・Gルートを山野田下車か愛知学院大学行きのバスに乗ればOK。大学沿いにまっすぐ歩いて行けば、すぐに見えてくるぞ

目指せ次回闘劇タイトル！

LONG RUN GAMES' BOOSTER

P116-117　ヴァンパイアセイヴァー

セイヴァーの過去と現状

本作は、1997年5月に発売され、その年の秋には全国大会(ゲーメスト杯)が開催された。それから約6年の月日が流れた今でも、多くのプレイヤーが努力を重ねている。その結果、確実に進化、そして変化している。

そこで今回は、全国大会が行なわれたころと比べて大きく変わった読み合いと、キャラを紹介していこう。

接戦になったが、このときは梅原氏に軍配が上がった。

全国大会決勝を争った梅原氏&大貫氏のビシャモン同キャラ対決。

駆け引きの変化

基本的な攻略はすごい勢いで確立していき、発売後数カ月で戦術が完成してしまったキャラも多く居た。

キャラの攻略と共にプレイヤーのスキルも上がり、単発の技にアドバンシングガード(以下：AG)やガードキャンセル(以下：GC)を掛ける、通称「一発AG」「一発GC」が当たり前になっていった。

これの対抗手段として発案されたのが、攻撃をワンテンポずらしAGやGC入力時に出る通常技に技を当てる、「ズラシ」というテクニック。

一発AGをやられると、なかなか相手に近付けない。これをめぐった攻防が熱い！

近付いたら出の早い小技で固める、というセオリーは覆され、一発AGが前提の闘いが確立した。出の遅い中攻撃によるズラシや、わざとAGをさせて、その後の相手の攻撃に反撃する、といったものだ。

ズラシや投げに弱いAGは、本来の防御的な用途以外に、ダッシュ攻撃を狙う起点として攻撃的に使うもの、有利な間合いを確保するものへと変わっていった。

また、現在では今まで対抗する手段がほとんど無かった戦術(投げと投げ入力時の通常技との自動二択や、見切りづらい中段攻撃)に特定のキャラの昇りジャンプ攻撃が返し技になることが発覚し、読み合いの要素がさらに増えている。単純な戦法だけで勝てる時代は、もう終わっている。

ズラシを交ぜることで、相手のAGのタイミングを狂わせることができる。

ヴァンパイアセイヴァーの駆け引き

格闘ゲームの基本的な3すくみは本作でも変わらない。そのほかにAG&GC、ズラシが加わり、奥の深い駆け引きが生まれている。
①：本作はラッシュが強く、相手の技をガードしてしまうと大ダメージをくらう確率も高くなり、AG&GC(GCの方が攻めの流れ[illegible])間合いを離す必要がある。
②：AG&GCはズラシに弱い。
③：ズラシに対してはガードが有効。
④：投げ[illegible]AG&GCにも強く、非常に有効である。

闘の宴は終わらない……

VAMPIRE SAVIOR The Lord of Vampire

発売から6年たった今でも根強い人気を誇る本作。次回闘劇のタイトルを目指し、引退してるプレイヤーも現役復帰して、一緒に盛り上がっていこう！

Text：T2ya

池ギの大会はどうだった？

去る6月8日、池袋GIGOでヴァンパイアセイヴァーの32名シングルトーナメントが行なわれた。都内の猛者が集まった大会を制したのは、要所でうまくコマンド投げを決めていたバレッタ使いのコショー氏。目立ったテクニックは、投げを意識させての打撃と、要所での投げ抜け。投げ関連の攻防が重要なゲームと再認識させられた。

左から：二位ぽん氏(ジェダ)、一位コショー氏(バレッタ)、三位XIN氏(Q-bee)。

ギャラリーも含め、店内はセイヴァー好きのプレイヤーでおおにぎわいに。

インフォメーション

大会レポ番外編：本大会のキャラ使用率を見ると強キャラばかりではなく、参加者すべてが[illegible]ダ使いがうま[illegible]

カード不能は汚い？　聞こえないなぁ

戦法が変化、進化したキャラ

戦法が進化したキャラ、大きく変化したキャラを何キャラかピックアップして紹介しよう。

ザベル

全国大会後に研究されたザベルのテクニックは、G不能関連のものが多い。ザベルのジャンプ小Ⓚの攻撃判定の終わり際は、ガードポーズが取れないフレームがあり、うまく当てればG不能になる。

発見された当初はESGCの後（このとき相手は移動起きができない）にタイミングよく重ねる程度でしか無かったが、現在はどこからでもジャンプ小KのG不能を狙えるまでに研究され、元々強かったキャラがさらに凶悪なキャラへと進化した

G不能の主な狙いどころとしては次のようなものがある

●ESGCの後（キャラによって起きるタイミングが違うので、覚える必要がある）

●吹き飛びやられの後やドリルを当てた後（空対空で落とした後や、画面端で空中ガードした相手を引きずり降ろし、立ち弱Pを当てた後。タイミングはほぼ一定なので、タイミングを覚えてしまえば最も楽に狙えるポイントで、キャラによってはリバーサル技でも回避できない）

●いきなり狙う（普通に跳び込むときや、低空ダッシュで攻め込むときに狙う）

G不能から狙う連続技は【弱K×2 or 下中K・イービルスクリーム or デスホルテーシ】。弱K×2の方が多少ダメージは劣るが、難度は低い。

相手側としては、しゃがんで空間を低くしてサベル側のタイミングを狂わすことで対処できる。しかし、ザベル側がジャンプ大Pなどを出してきた場合は、くらってしまう。

跳び込みから狙ったときは対空技で落とされやすいが、G不能を狙えるポイントは多いので、マスターすれば大きな戦力になるだろう

低空空中ダッシュ中Pなどでジャンプを落とした後は

バレッタ

[illegible]

使える昇りジャンプ中Pからのチェーンなど、狙う場所が研究された

しかも、しゃがみ弱Kから立ちPがつながり、前述の連続技につなぐことができるので、一気に体力を奪える戦法になった

まだまだ煮詰められるキャラ

ビクトル&リリス

自由度の高い本作ではできることが少なく、弱いキャラとして認識されているが、投げとズラシの二択を極めることに伸びの余地がある。

一度攻めに回れば、投げとズラシ（ビクトル：しゃがみ弱K→しゃがみ弱P→ESジャイロクラッシュ×2、リリス：しゃがみ弱P→しゃがみ弱K→ルミナスイリュージョン）の単純な二択で一気に体力を奪うことができる。

ビクトル&Kaiリリス氏、二人のスペシャリストの印象が非常に強い。

レイレイ

レイレイの進化は、ダッシュ、旋風舞、ES返響器の使い方、天雷破への連係のバリエーションが増えたことだ。

低空空中ダッシュによる中段攻撃もあるが、発生が遅めなため、自然とそのほかの攻めが進化した

天雷破は画面中央で分銅をガードされると反撃技をくらってしまうので、出す場所を読まれないように、そして画面端で狙うのが基本になる。

防御面でもろい部分があるが、これからも進化が望めるキャラの一人だろう

分銅を当てるのではなく、鉄球を盾にすることを目的とした使い方もある。

そのほかのキャラ

モリガンとガロンは、投げと投げ入力時に出る通常技との自動二択が強力な上、コマンド投げの出掛かりに無敵があるため、投げを狙うスタイルに戦術が変化した。特にガロンはジャンプ攻撃が強く、跳び込みとスカシ投げをだけでも、対空に乏しいキャラに苦戦を強いることができる。

ヒシャモンはG不能の連係が消えた程度。全国大会で決勝を戦った二人がほとんど完成させてしまったため、評価は据え置きといった感じだ

今回名前が挙がらなかったキャラは、あまり変わっていないのが現状だ。それだけ当時使っていた使い手が優秀だったということだろう

JUNK NEWS

ジャンク新聞

No.40
JUNE 30, 2003
Text：MVP

ゲーセン占い

偶数月生まれの人は、怒りに任せた連コインが多くなりそう。一度に両替する金額を減らして、頭を冷やすと吉です。
奇数月生まれの人は、勝利の女神が微笑んでいます。使用頻度の低い技がよく当たるかも。先読みで大技を出すと吉です。

combo BBS 連続技掲示板

ⓨ：何と、微妙にリニューアルしてみたジャンク新聞です。最近は投稿数がちょい少なめなので、面白い連続技をドシドシ送って下さいね。では、早速いってみましょう。

ザ・キング・オブ・ファイターズ2002：マリー
●リアルカウンター～ヘッドクラッシュ↓M・ダイナマイトスウィング

無条件追撃判定を使用した、コマンド投げからの連続技です。M・ダイナマイトスウィングはMAX版でもOKです。
(岩手県 -AQUA-さん)

ⓨ：やられ判定の関係で、これが決められるのは麟、ロバート、クーラ、フォクシーの4キャラのみ。しかし、その実用性はかなり高めです。

ストリートファイターIII 3rd STRIKE：豪鬼
●(相手ユリアン、強エイジスリフレクター設置後)弱豪波動拳↓金剛國裂斬↓垂直ジャンプ強竜巻斬空脚↓弱竜巻斬空脚↓強豪昇龍拳

強エイジスリフレクターに弱豪波動拳を反射させ、それをくらうことで金剛國裂斬の硬直を減らします。金剛國裂斬ヒット後は、相手が地面に落ちるまで追撃判定があるので、好きに追撃できます。
(兵庫県 雨草悠夜 | 蝋翠さん)

ⓨ：発想と芸術性がかなりいい感じの相打ち連続技です。金剛國裂斬始動という点が珍しいですね。なお、この連続技はエイジスリフレクターおよび両者の位置をしっかり調整しなくてはならないので、当然のようにユリアン側の多大な協力が必要になります。

ストファイナー・上段
●(画面端・ジャンプ着地寸前に)空中ティバインブレイド(フォースロマキャン)↓ジャンプK↓【近距離立ちS↓立ちHS】↓Lv2ミストファイナー・上段↓グリッターイズゴールド↓ダッシュ遠距離立ちS↓Lv2ミストファイナー・上段↓グリッターイズゴールド↓↓立ちHS↓Lv2ミストファイナー・上段

相手の起き上がりに、着地寸前のディバインブレイドを重ねてからの連続技。ディバインブレイドがヒットしたときは、降り際にジャンプKで拾って連続技へ。ガードされたときは、降り際のジャンプKと、着地してからのしゃがみK(『#RELOAD』ならしゃがみS)で二択を迫ることができます。
(広島県 レッドサイクロンさん)

ⓨ：超実戦向きの連続技です。ヒット時に限れば、ディバインブレイド後は着地寸前にジャンプDを当てるのがオススメ。キャラ限定ですが、ディバインブレイド↓ジャンプD↓➡＋HS～という形で➡＋HSを入れれば、一気にダメージがアップしますよ。

真・JUNK部屋!!

コンボ品評会が自然閉会し、テーマの無いまさにジャンクなこの部屋が誕生！ 臨機応変にいろいろなことを報告していこうかなと。で、今回は『GGXX #RELOAD（新Ver.）』テスタメントの連続技。やって、やって！
（相手ポチョムキン、しゃがみやられ）
【➡＋P→近距離立ちS→立ちHS】Ⓒ▶エグゼビーストⒻ▶ダッシュ【しゃがみP×2→立ちHS】Ⓒ▶ゼイネスト→ダッシュ【しゃがみP→近距離立ちS】Ⓒ▶ゼイネスト→前方ジャンプ【HS→D】Ⓒ▶ゼイネスト→（着地）近距離立ちSⒿ▶ハイジャンプKⒸ▶ゼイネスト→【P→K→S】Ⓒ▶ゼイネスト→2段ジャンプ【K→S】Ⓒ▶ゼイネスト→空中グレイヴディガー

2段ジャンプ以降はかなり厳しいけど、すごいよコレ。ちなみにゼイネストって手首斬ってるの知ってた？Ⓕ▶

うわぁ、手首斬ってるよコレ すけぇ、俺、今知って感動!! 連続技もすげぇ！

基板の裏側 Reverse side of PCB

078 引き延ばし入力
ザ・キング・オブ・ファイターズ2002

マリーで、強ストレートスライサー後に⬇⬊➡＋C→⬇⬊➡＋Dと入力すると、遅いタイミングでクラブクラッチが出ます。
(愛知県 ヒョロリン)

ⓨ：京の闇詠み・鬼焼きでも確認されている、別のコマンド入力を挟むことによって追加技を遅めに出すテクニック。こちらは少しビックリするものの、全く意味が無いところがミソ。追加入力系の必殺技には、まだこのテクがありそう？

079 オートガード
ギルティギア イグゼクス #RELOAD

ファウストを使い、自分の後ろ側に投げる投げ技をくらった後、レバーを前斜め下に入れておくと、相手と逆を向いたまましゃがみ歩きをします。しかも、ここに相手が攻撃を仕掛けても勝手にガードしてくれます
(東京都 順吉さん)

ⓨ：背後に投げる投げ技の後は、起き上がり後に振り向きモーションが入ります。この最中はレバー相手方向でもガードになる特徴があり、ファウストのしゃがみ歩きは、この状態を維持していると考えられます。いずれにしてもビックリですね。

ⓨ＆オヤジの編集後記

爺：最近どんな感じ？
ⓨ：昔にやったタイムアタックの映像を、個人的に編集してるくらいかな？
爺：早く『SVC カオス』出ないかなぁ～。
ⓨ：そうだね。夏は忙しそうで今から楽しみ！
爺：ほかに何かあるの？
ⓨ：『メタスラ5』とかね。爺もやってみれば？
爺：最近、アクションゲームやってないなぁ。
ⓨ：じゃあ今から『メタスラ3』をやり込んで備えるっていうのは？ 地元の某ゲーセンにもあるし、家庭用でも出るみたいだし。
爺：いや、遠慮しとく。
ⓨ：……そう。

今号の Most Valuable Combo!

●6月号P94：覇天雷
決まればボスですら瞬殺できる、怪力オヤジの悶絶連続技。その減りは、むしろ悪夢（笑）。
（茨城県 沖田戒（SG）さん）

ⓨ：連続技中に混乱させて再度連続技を決めるこのスゴさ、今までに無いですよね。運が良ければずっとループするなんて、かなりプレイヤー思いのゲームといえます。ただ、ゲーム自体があの難度なら当然かも!?

投稿求ム! ●連続技掲示板：ヒネリの効いた魅惑の連続技を募集。●真・JUNK部屋!!：微妙だけど捨てかたい連続技や小ネタを募集。●今号のMVC：今号に載っている連続技で一番気に入ったモノを選んで送ってくれ。格闘ゲーム以外でも可。投票者には何人かに何かプレゼント!? ●基板の裏側：通常は起こらない「?」な現象を募集。 ※メール投稿はjunk@arcadiamagazine.comまで。

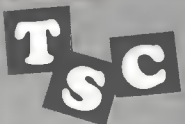
TSC 初心者からマニアまで楽しめるアーケードショップ

TSC★TSC★TSC★TSC★TSC

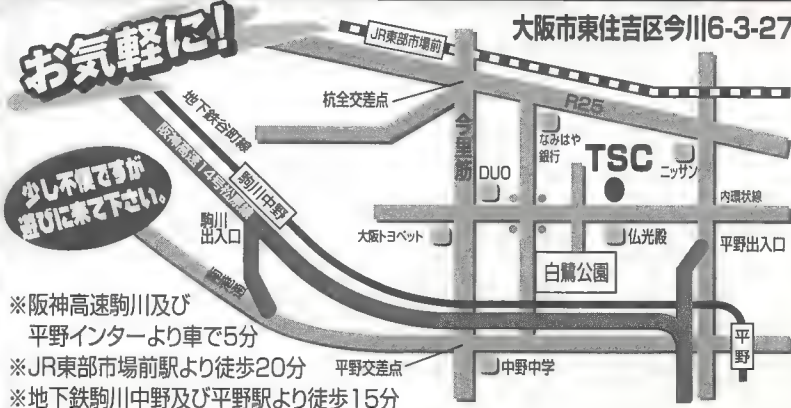
新品～中古まで ビデオ筐体はテッシンにおまかせ！

・分割払いは最高60回までOK！
・商品の組合せは自由。お問合わせ下さい。

商品	価格	商品	価格	商品	価格	商品	価格
アストロシティ	¥30,000	長江(SUB)	¥18,000	アスラ斬摩伝(SUB)	¥22,000	デスブレイド	¥6,000
メガロ410	¥50,000	マーベルvsストリートファイター	¥18,000	武力 ONE(SUB)	¥12,000	ファイターズヒストリー	¥2,500
インプレス(Qsound対応)	¥25,000	1943改	¥12,000	KOF2001	¥10,000	マジカルドロップ＋1	¥2,000
ゲーム用椅子 角椅子タイプ	¥2,000	銃武者羅	¥28,000	KOF2000	¥6,000	ぐっすんおよよ	¥3,000
ゲーム用椅子 丸椅子タイプ	¥1,000	キャプテンコマンドー	¥17,000	ナイトメア・イン・ザ・ダーク	¥12,000	野球格闘リーグマン	¥12,000
NOMI通信ボード	¥4,000	エアガイツ	¥18,000	極上パロディウス(PCB)	¥10,000	サイレントドラゴン	¥6,000
ガンダム連邦VSジオン(SUB)	¥24,000	ギャプラス	¥8,000	ゴルフィンググレイツ2(P付)	¥12,000	スペースガン	¥25,000
ギルティギアX(SUB)	¥13,000	源平討魔伝	¥28,000	エイリアンズ	¥25,000	チャンピオンワールド	¥3,000
スラッシュアウト(SUB)	¥4,000	鉄拳2Ver.B	¥9,000	ターゲットポイント	¥1,000	バブルボブル(コピー)	¥12,000
カプコンvsSNK(SUB)	¥500	鉄拳3	¥13,000	特殊部隊ジャッカル	¥13,000	ミニベーダー	¥1,000

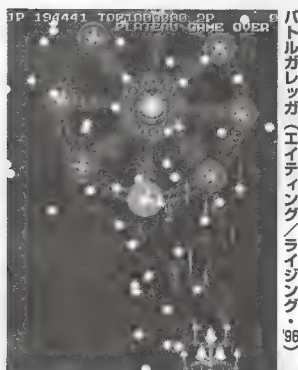
上記以外の在庫のお問い合わせは下記まで
http://www.tessin.co.jp/

TSC 有限会社 哲信クリエイト
大阪市東住吉区今川6-3-27
営業時間／10:00～21:00(日曜・祝日定休)
TEL.06-6701-4443
FAX.06-6701-4442
E-mail tessin@osk4.3web.ne.jp

お支払い方法
●銀行振込 …入金確認即商品発送
●コレクトサービス …商品代引サービス
●分割払い取扱い

振り込み先
●大和銀行 平野支店
普 4483047
有）哲信クリエイト

渡部"Yack."恭久 ×並木"さんたるる"学 ～抗う者の邂逅～

「ボーダーダウン」

**昨今、数多く生まれる新作ゲームと、それに伴い生まれるVGM。
消費されるかのごとく流され、消えゆく楽曲たち。
淀みつつある業界に鋭い一太刀を刻むべく、
渡部恭久氏と並木学氏、二人の気鋭作曲家が、運命的な対談の席に着いた。**

互いの楽曲に感じた共通の想い

渡部　今回並木さんは初めて自分のCDを出されるとか？

並木　そうですね。メーカーに勤めていたころには何作かCDに携わっていたんですが、自分の曲だけでアルバム化されるのは初めてですね。

渡部　その話を聞いて親近感を覚えまして、ひょっとしてこれは、ヤバい星の下の人なのかな～と。私も昔からそういうことがちらほらと有りまして(笑)。その辺の話でもしてみようか、と。

並木　はい……え？(笑)

渡部　いえ、別にそんな話じゃなくてもいいんですけど(笑)。そうそう、めがやん(※現スーパースィープ代表取締役・めがてんこと細江慎治氏)に借りた『怒首領蜂大往生』『バトルガレッガ』などを聞かせていただいたんですけど……ぜひほかの曲も聞いてみたいと思いました。この方は何でもこなせるんだなって思ったんですよ。

並木　お恥ずかしい限りです。でもCDになっていないから、お聞かせできないんですよね。

渡部　せっかくだし、ほかの曲もCDにすればいいのに。

並木　そうですね、エイティングさんとかに……NMKはだれが曲の権利を持っているか分からなくて、どうしようもないんですけど(笑)。

渡部　ところで現在のゲーム音楽CDの需要って、本当に分からないですよね。

並木　確かに。特にシューティングゲームは……。

渡部　昔のゲームバンド全盛期やそれ以前に遡ると、欲しい曲のためにゲーセンにテレコを持ち込んだりして、ハングリーな時代でした。そんなファンに「このゲームのCD出すよ」って言えば、そりゃあ飛び付きますよね。

並木　僕は昔からゲームで遊ぶのがとても好きで、本当に「ゲーセン小

バトルガレッガ（エイティング／ライジング・'96）
©EIGHTING ©1996 RAIZING

渡辺さんが作られるのは普通の音楽じゃないんですよね。
ゲーム音楽の中でも、曲に対するスタンスがほかのゲームの曲とは全く違う。

並木"さんたるる"学

ゲー事典 **VS路線から共同戦線に？**：今回の対談は、当初の予定ではいくつかのテーマに対して、コンポーザー両氏の異なる見解をぶつけ合う場となるはずだった。しかしいざ対談を始めてみると両者の意見はぶつかるどころか次々と一致し、対談者のお二人はその場で連絡先を教え合うほどに意気投合。両氏が建て前無く本音を語り合う場になるという、うれしい計算違いとなった。

渡部"Yack."恭久

ぜひほかの曲も聞いてみたいと思いました。
この方は何でもこなせる方なんだなって思ったんですよ。

償」でした。ぶっちゃけ、自分が音を付けられるんだ、うれしいな〜と、とてもやり甲斐を感じてました。

渡部　僕も同じですよ。とにかくゲームを作りたくて、この業界に入ったんですよね。

並木　最初は音楽じゃなくても、何でも良かったですし。

渡部　そうそう、そこそこそこそこ！　そうなんですよ。全く同じです(笑)。学生時代にも音楽活動なんて全然やってなかったんですよ。

並木　僕も聞くばっかりでしたね。楽器演奏なんていまだに何にもできない(笑)。

渡部　私もです。全くできません！(笑)

並木　当時は渡部さんが手掛けた『メタルブラック』とかでよく遊んでいましたよ。

渡部　すいません、若気の至りといいますか、やんちゃしてたころで(笑)。今もあんまり変わらないんですけど。

並木　渡部さんが作られるのは普通の音楽じゃないんですよね、ゲーム音楽の中でも、曲に対するスタンスがほかのゲームの曲とは全く違う。

渡部　あ、でもその辺って『大往生』とかの曲を聞いて、並木さんにも通じるものがあると思いますよ。作り方が丁寧なんですよね。
　それと、この人はいきなりデータ打ち込みから始めてるな、と(笑)。

並木　そうですね、作曲より先に打ち込みから始めます。

渡部　やっぱり(笑)。昔のサウンド屋さんたちは音楽屋上がりだから、どうしても先に譜面を書いちゃうんですよね。

並木　渡部さんは、音楽を作ってそれを納品しておしまいじゃなくて、思い入れというか、作り込みのすごさというか……。とにかくただの作曲の人にはできない領域だと思います。

渡部　それはちょっと持ち上げ過ぎかな(笑)。というよりも多分、お互いにゲームが好きなんですよね。

並木　あ、それはありますね。

渡部　音楽を作っているからこそ分かる、自分も楽をしたり、汗水流したりしたからこそ分かる部分が蓄積されていきますから。ほかの人の音楽を聴いたときに、そういうところはパッと分かるんですよ。泣かせどころをどこに持っていくかとか、営業ライクに持っていくかとかは、曲の冒頭や構成を聞けばすぐに分かります。
　ですから申し訳無いんですけど、サンプルのCDを頂いた時にも、一曲二曲聴いて嫌だったら、それ以上は聞かないんです。……で、並木さんの曲は何のかんのいって全部聞いちゃったんですよね(笑)。

並木　ありがとうございます、でも多分何度か飛ばしたい瞬間があったと思います(笑)。

渡部　いえいえ、とんでもないですよ(笑)。あ、でも飛ばしたくなる曲って有りますよね。これ自分でも聞きたくないんだよ〜とかって。

並木　曲をたくさん作る時に、全部が全部面白い曲を作ったからといって全体的に面白くなるかというと、違うんですよ。やはり「同化」させる部分と「異化」させる部分の波とか山とかのさじ加減を考えると、ゲームの中でもそういう「捨て曲」が必要なことはあるんですよね。

渡部　そうですね、でも単なる「捨て曲」だと商業音楽と変わらなくなるから、もちろん力は入れていく。だけどそれ単体ではどうか聞かないで、と(笑)。

並木　渡部さんの音楽はそういう「隠し味」がいいんですよね。例えば音数が少ない静かな場面でも、後ろでゆっくり音が動いていたりとか。

渡部　いやー、並木さんだって(笑)。

メタルブラック（タイトー・'91）

©TAITO CORP.1991

さんたるる's WORKS

'93年NMK入社、'96年ライジング（現エイティング）入社。2000年に退社後、現在フリー活動中。独特な音運びの巧みさでプレイヤーを魅了する鮮やかなVGMを数多く作曲し、今やアーケードに欠くことならずと注目を集めている作曲者。

ボンジャックツイン	(NMK・'93)
サンダードラゴン2	(〃・'93)
作戦名ラグナロク	(〃・'94)
湾岸戦争	(ジャレコ・'95)
バトルガレッガ	(エイティング/ライジング・'96)
アームドポリスバトライダー	(〃・'98)
怒首領蜂大往生	(ケイブ・'02)
ケツイ 絆地獄たち	(〃・'03)

ほか多数

Yack.'s WORKS

'87年タイトー入社、'98年スーパースィープ参入。現在は個人レーベル「Studio Dual Moon」にてフリーで活動中。常に他者の期待を良い意味で裏切る、その物語性の強い繊細なVGMで同業者間でもカリスマ視される名作曲者である。

サイバリオン	(タイトー・'88)
メタルブラック	(〃・'91)
カイザーナックル	(〃・'94)
エレベーターアクションリターンズ	(〃・'95)
ファイターズインパクト	(〃・'96)
プチカラット	(〃・'97)
テクニクビート	(アリカ・'02)
ボーダーダウン	(グレフ・'03)

ほか多数

ゲー事典　**名曲誕生の秘密？①**：対談中、どのような時に曲や新しい音のヒントを得られるかとの話題が持ち上がった際、渡部氏はゲーム基板のROMの足を一本外して鳴らした音、並木氏はROMを差していない基板で無理矢理出力して鳴らした音など、予想外に破壊的な手段で得た音でそれらを得ていることが判明。今後両氏の曲を聞く際には、これらの音を探して要傾聴！

忘れられつつある本当のVGM

並木　開発は、期間と予算が最優先になっていることがほとんどですよね。

渡部　でも、その中でも詰められるものは有りますから、そこは詰めていきたいですよ。ゲーム全部が期間と予算第一になっちゃったら、ゲーム自体がつまらなくなっちゃうと、みんな分かってはいるんです。

並木　そこで違うものを作りたくなっても、製品として水準を満たしたものが出来ていればそれを出すしかない、っていうのが現状ですね。でもその水準っていうのは、だれが作ってもある程度越えられるものなので、我々が突出してゲーム音楽に携わっていくならその先の形を模索するしかないんじゃないかな、と。

渡部　今出ているゲームの曲って、結局そうなんですよ。一定の水準は満たしていて「カッチョいいじゃん」って思われる、でもそれだけなんですよね。だからなんかもったいないなぁ。

並木　音楽性が高いものは増えてきていると思いますし、ゲーム音楽のジャンルとして完成度の高いものもたくさん存在するんですけど……。でも実際ゲームと合わせた時に、それがゲームにとって、プレイヤーにとって「いい音楽」なのかというのは、別の話だと思います。

渡部　もっと多様化してもおかしくないはずなんですよ。

並木　ゲームと一体化できていなくても、何かしらゲームと微妙なバランスを保っていられればいいんですが。

渡部　そうそう、僕はその辺の「ミスマッチ感」を突き詰めるタイプなんですよ。

並木　一体化させるのは簡単なんですよね。そういう一体化したものは今も結構有るんですよ。でも昔からゲームをやってて、ゲームを見る目がある程度肥えていますと、それでは満足できないんですよ。自分の仕事としてもそれはそうなんですけど、時間が無かったり演奏能力が追いつかないハードウェアでの作曲だったりしても音楽的な完成度は二の次で、とにかく表現したいことを模索してほかとは違う曲を作ろう、って感じです。

渡部　……なんか、言いたいこと全部言われちゃいましたね(笑)。あ～、でもうれしいなぁ！　多分作曲をなさってるほかの方たちも、こういうことは分かってるんだけど「合ってればOK」という風に崩さざるを得ないんじゃないでしょうか。しかし本来なら「このゲームにこの曲？　でも案外アリかも」みたいな崩し方をしてほしいんですよ。

並木　何回も遊んだり聞いたりしているうちにどんどん新しいものが見えてくるような、奥深さが無くて、単に場面に合わせて鳴っている……。

渡部　そう、「ヤバさ」が無いんですよね。

並木　聞き流されておしまいで、そうした曲がCD化されても普通の音楽としては埋もれてしまって、ゲームの音楽である必然性が無くなってしまっているのが、本当にもったいないですよ。

> 音楽的な完成度は二の次で、とにかく
> 表現したいことを模索してほかとは違う曲を作ろう、って感じです。

渡部　ゲームをやってみて曲を作る時に、自分で「ここはグッと来るだろう」って思ったところに曲が合わせられたときの感動って有りますよね。

並木　有りますねぇ。そこは意地でも合わせてやろう、と。

渡部　そこはクライアントから駄目と言われても押し通したいですよね(笑)。

並木　特にシューティングですと、敵が出てきて弾が出てきて……とゲームの中にある程度テンポ感がありますから、それを音楽で表していく。でもそれで終わっちゃったらつまらないので、そこから先はもう自分のゲームに対する思い込み全開、みたいな(笑)。

渡部　……いや～、ちょっと鳥肌立ちますねぇ(笑)。いい話だ～、久々に聴いたよ～！　ぶっちゃけて言うと、今いないんですよ、そーゆー人！

並木　僕も多分、今までこういう話が通じた方というのはいなかったと思います(笑)。

渡部　人の名前を出しちゃうのも何ですけど、スーパースィープの面々は「やんちゃ」ですよ。おいおい、まだ遊んでるよ～いいぞどんどん行け、みたいな。だから売れないんですけどね(笑)。

並木　最近僕も細江さんとお仕事をご一緒させていただくんですけど、ますます「やんちゃ」ぶりが出ていますね(笑)。スーパースィープの方々とか、戦ってる方はいらっしゃるんですよね。僕もそれに混じって援護射撃ぐらいできればと思ってるんですが。

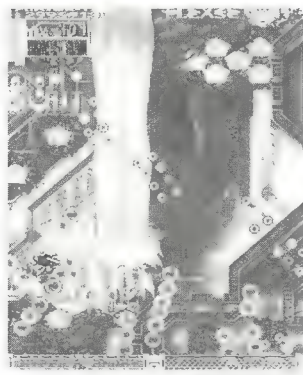
渡部　いや、もうぜひメインで主砲を撃ってほしいな(笑)。

流され、欺かれるな 自ら「探す」意味

──今までに手掛けられた作品で、特に気に入っているものはありますか？

並木　難しいですが、『大往生』は着手してから納品まで三カ月くらいでしたので……。

渡部　早っ(笑)。

並木　その中で全く馴染んでいなかったツールや開発環境での仕事でしたから。最初にお話を聞いた時には何もできないで終わるんじゃないかと思ったぐらいでしたけど、製品にまで漕ぎ着けた過程を顧みると、ゲームへの思い入れの強さで障害に負けないところまで持っていけたのかなと思えるので、うれしいですね。

渡部　でも、限られた音数しか出せない仕様で仕事を任されると逆に燃えますよね。

並木　確かに楽しいですね。むしろドライバーから自分で作るぞ、ぐらいの(笑)。

渡部　無いなら自分でどうにかするっていう「ハングリー精神」が、我々は似ているのかも知れませんね～。

並木　そうですね、録音機材を持ってゲームセンターをウロチョロしていた我々の世代はみんなハングリーですよ。電車賃使うぐらいなら歩いてゲーム代に使うぞ、とか食費削るぞ、とか(笑)。

渡部　そうそう。あ～また全く同じだぁ～(笑)。

並木　そういうのと、音符をメモリの中で突き詰めたり、一定音数で突き詰めたりするのって似てますよね。

渡部　そう、なんか「ブルジョワには負けるな！」的なムカつき具合が(笑)。

並木　それと同じで、僕は音楽制作環境ではMIDIが嫌いなんですよ。表現できる幅にかなり制限が有りますから。

怒首領蜂大往生（ケイブ・'02）

ゲー事典　**名曲誕生の秘密？②**：「音楽」より「音的な物」が好きという並木氏お気に入りの音は、「ギャラクシアン」のスタート時に鳴る不可思議な効果音とのこと。対する渡部氏も「音」への興味は今も尽きないそうで、お隣の夫婦が喧嘩を始めたりすると「ガシャ～ンって鳴らないかな～」と即座に録音の用意をするとか。こうしたアナログな精神もまた、作曲者の原動力……？

逆にドライバーとかだと音を伸ばそうがうねらせようが好き勝手にできるので、直接ハードウェアをたたいて音を鳴らしている感じがして、優秀なんじゃないかなって。

渡部　ここで唯一、相違点が出てきましたね（笑）。私は頭が回らなくてそこまでロジカルにできないんですよ。

並木　いえ、僕も全部いじり回せるというワケじゃないんです。単にMIDIにできないことがほかの音源ではできるというのがいいかな、と。

渡部　それは私も同じなんですけど、やはりいじるところまでは手を回せないんです。並木さんが音楽表現をソフト面でやるとしたら、私の方は小手先の技術と感覚でやっちゃうんですよ。有る素材でやってみて、変なパラメーターでバグった音が出たら「これ使える、ラッキー！」と思って使っちゃったり（笑）。アクシデント的なものからインスピレーションを感じることはホント多いですよね。音を楽しむ、って雰囲気です。

——渡部さんは自信作についてはいかがでしょうか？

渡部　私は以前にもお話ししたと思うんですけど、基本的には全部の作品に思い入れが有るんですよ。でもなんか報われてないなー、って（笑）。

例えば、「ファイターズインパクト」は面白かったんですけど、かみ合い度合いがイマイチだったかなぁ。「音楽が良かった」と言われると、うれしさ半分、ダメやんってのも半分ですね。ゲームの中で鳴ってなんぼの仕事なので、製品としてのインパクトを重視しますから。「このゲーム面白いな、曲もいいし」という誉め言葉が一番うれしいですね。

——シューティングは作曲面で他ジャンルと比べてみて、いかがですか？

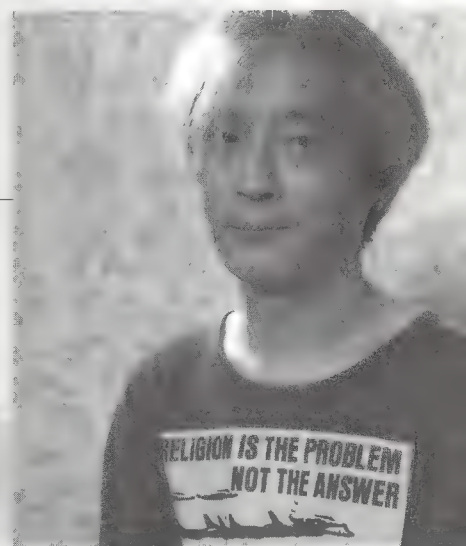
並木　特にジャンルによってどうこうというのは今まで感じたことは無いんです。音楽を作る際、ジャンル的な得意不得意というのも感じません。でも自分はゲーセンでシューティングにお金入れてた世代ですので……それに最近特に消えかかったローソクのような、あとどれくらいもつのっていう感覚も有りますので（笑）、愛情は有りますね。

渡部　……同じだぁ（笑）。いや全く一緒ですよ。育った世代がスクロールシューティングで似たような経路を通っているはずなんです。だから昔から、自分がゲーセンで遊んできた部分での思い入れっていうのは同じですよ。

並木　普段ジャンルの違いは意識しているわけじゃないんですよね。後付け的に、自然とそうなっているような……。

渡部　音楽的なジャンルの区別も、私はそんなに好きじゃないんですよ。やれハウスだのポップスだのあっても、いいやん「俺ジャンル」で（笑）。

ボーダーダウン（グレフ・'03）

「このゲーム面白いな、曲もいいし」
という誉め言葉が一番うれしいですね。

並木　そうですよね。それと最近はゲームそのものがメーカーさんごとにジャンル分けされることが有るじゃないですか。でもゲームセンターって昔はそんなことなく、いろいろなものが雑多に有る楽しさが有って、音楽的にもそうだったと思うんです。細江さんの周辺って、そういう人が集まってらっしゃいますよね。

渡部　あそこはやんちゃ坊主の集まりですから（笑）。ほんと、自然と集まってますよね。

並木　我々二人も、はたから見ればそういうやんちゃ坊主が出会っているように見えますかね（笑）。

——見えますね（笑）。では最後に、今後どんなことを業界に期待するか、リクエストを投げかけていただけますか？

渡部　う～ん、リクエスト‼　自分たちがやっていかなくちゃならないことですからね。まずは作り手だけじゃなく聞く側も流されるな、ということが第一ですね。

作る側も、制限された中でも「ここはこうだ」という主張を持った作り方をしようとしていますし、聞く側にもそれに対して聞き流すんじゃなくて、疑問を持って接してほしい。自分もそうした冒険的なもの……合っていない、いい意味で「違っている」、はっちゃけてるものを作っていきたいです。

並木　現在のアーケード業界が難しい立場に立っているのは確かですし、コンポーザーが本当にやりたいことができない今の現状は仕方ないことなのかもしれませんが、そうして当たり障りの無いものばかりに慣れ過ぎたユーザーさんが、もう当たり障りの有るものには足も向けてくれないようになりつつあるのも問題だと思いますね。

渡部　確かに自分の目で見たりせず、メディアに流れる批評でゲームに評価を下して遠ざかってしまう人が多いんですよね。それはゲームに限らずほかの分野でもいえることなんですが……。

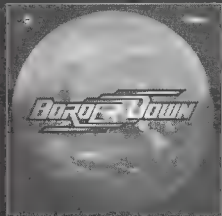
並木　映画「マトリックス」のテーマでもある、「上辺だけの世界からの脱却」っていうのが、今の僕たちが目指すものに一番近いかもしれませんよ（笑）。

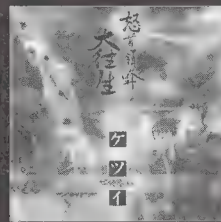
渡部　こうしたことを分かってくれとは言わないですが、とにかく自分で「探して」みてほしいですね。そうして探し回って、偶然ウチらと「合う」人がいたとしたら、それこそ最高の感動です。

（敬称略　6月5日・弊社にて収録）

リリース情報

Yack.氏の最新作「ボーダーダウン」イメージサントラとさんたるる氏の最新作「怒首領蜂大往生＆ケツイ」のサントラCD。「ボーダーダウン」は完全収録版が9月25日に発売が決定！　詳細はリリースが近付いたらお知らせしよう。

今月は右の2作を、それぞれ3名の方にプレゼント！　詳しくはP50を参照。

BORDER DOWN イメージサウンドトラック

スーパースィープ
（セガダイレクト販売のみ）
※現在は既に完売しています。ご了承ください。

怒首領蜂大往生・ケツイ ～絆地獄たち～ オリジナルサウンドトラック

ケイブ／CVST-0000
発売中（Web販売のみ）
¥2,310（税込）
※詳細はケイブ公式HPを参照してください。→http://www.cave.co.jp/

ゲー事典　**今後のVGMに革命!?**：対談当日初めて会ったにも関わらず、渡部氏の「詰まった時電話をかける人リスト」に早速並木氏が加えられ、飲み会の話さえ出るほど打ち解けた両氏。今後もこの両氏やスーパースィープの面々など「戦う」コンポーザー同士の意見交流が活発になれば、今後のVGM業界は……？　と、未来の手応えを強く感じる素晴らしい対談の席でした。

アーケードゲームライブラリー

Text：小山祥之
（協力：VGLプロジェクト/あまちゅあらいん）

第七回　地上の敵を埋め尽くせ

穴を掘り、敵を待ち受ける

平安京エイリアン

（電気音響　1979年11月）

プレイヤーを操作して迷路内に落とし穴を掘り、そこに落ちたエイリアンを埋めて全滅させるアクションゲーム。

1979年秋、晴海会場で開催されていたAMショーではインベーダーブームの後を担う新製品が数多く登場した。そんな中から登場した『ギャラクシアン』は、宇宙を舞台にきらびやかな動きが注目されていた。同作のようにゲームの舞台は宇宙での戦いに人気が集まっていたが、そんな中に別の意味で注目を集めるもう一つの新製品が展示されていた。そのゲームは宇宙の敵ではなく地上の敵、地上に降りたエイリアンと人間との戦いを描くゲームであった。

掘って待ち伏せ

今回紹介するゲームは『平安京エイリアン』だ。実質的にアーケードへの新規参入である電気音響（同社及び交亜・ギャロップ）の新製品だが、開発当初からポスト・インベーダーを目指して作られたゲームだった。

プレイヤーは検非違使と呼ばれるキャラクターを操り、迷路状のフィールドに落とし穴を掘る。無造作に動き回るエイリアンが落とし穴に落ちたら、今度は埋めるボタンで生き埋めにし、全滅させれば1面クリアとなる。しかし穴は5段階掘られた状態でないと落とし穴として機能せず、小さな穴は敵を少しの間足止めできるだけだった。

このゲームの最大の特徴は一人プレイや二人交互プレイのほかにビデオゲームで初めて「二人同時協力プレイ」のモード選択スイッチを採用したことだろう。一人が掘り一人が埋める、また同時に穴を掘るという二人同時プレイならではの戦略性が生まれた。

しかし、協力という部分では敵もさるものでエイリアンにも協力技があり、穴に落ちた敵をほかの敵が助け出してしまうのだ。

また一定時間たつと敵は移動速度が上がったり増殖するなど、長時間プレイへの対策も行なわれていた。

「平安京エイリアン」の基本画面。プレイヤーは検非違使と呼ばれるキャラクター。4方向レバーと穴を「掘る」「埋める」の2ボタン操作でプレイ。どこに穴を掘り待ち受けるか、エイリアンの数と動きを考えて戦術を立てるゲームだ。

東大生作のゲーム

『平安京エイリアン』はそのゲーム内容よりも「東大生が開発したゲーム」という話題性が先行していた。開発したのは、当時の東京大学理論科学グループのメンバーだったため「東大生が作ったのだからすごいゲームなのだろう」とまことしやかな先入観も手伝って話題を呼んだのだ。

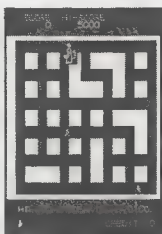
『平安京エイリアン』そのものは業務用として開発されたが、そのゲームを大学生が作り出せたのは、当時のマイコンブームによる個人向けコンピューターが普及しつつあったことも要因の一つだろう。

当時は、ちまたで多くの学校にマイコン部が設立され、秋葉原でもマイコンショップが拡大していった時代だ。

今では「パソコン」と呼ばれ死語になった「マイコン」だが、当時はまだ高度な家庭用ゲーム機が無く、マイコンがゲームを作りゲームを遊ぶターミナルとなったのだ。

このような背景から発売された本作だが、このゲームもまた早い時期にコピー基板が多く出回り、電気音響はそのヒットの恩恵にあずかることはできなかった。ゲームそのものはオリジナルだったが、使用した基板が汎用性の高い『ヘッドオン』（79年／セガ）系の基板だったので、この基板と同様の技術によって『平安京エイリアン』も簡単に偽造され流通してしまったのだ。

ヒット作がコピーされるのはこの時代のゲーム機の宿命ともいえるが、元々ゲームメーカーではなかった電気音響は、さらにコピー対策が甘かったのだろう。

同社はその後『ネオポセイドン壊滅作戦』『ダンシングクイーン』（共に80年発売）などを発売したが、結局時代の陰に埋もれ、この業界から去っていった。

電気音響が発表したゲーム機の数々左から「ダンシングクイーン」（80年）、「ネオポセイドン」（80年）、「平安京エイリアン」（79年）」。ちなみに「ダンシングクイーン」には「平安京エイリアンに続く東大生シリーズ第2弾」とあるがほぼ幻のゲームとなっている。

「平安京」を受け継ぐ(?)ゲームたち。左から「キッドのホレホレ大作戦」（87年／日本物産）、ユニバーサルの「Mr.Do! vs UNICORNS」（83年）、「スペースパニック」（80年）。

エイリアンは現代に生きる?

『平安京エイリアン』の流れをくむゲームの代表は80年にユニバーサルから発表された『スペースパニック』だ。サイドビュー視点だが敵を穴に落とすというゲーム性は変わらず、『平安京エイリアン』の発展系といえる。同作には二段、三段と落とさなければ倒せないボス・ドンと呼ばれる敵も登場した。

また『Mr.Do! vs. UNICORNS』も同様に発展系といえるだろう。

落とし穴で敵を埋めるというゲーム性ではパソコンゲームの『ロードランナー』（1983年／ブローダーバンド）、さらに『平安京エイリアン』直系ともいえるゲーム性を持つ『キッドのホレホレ大作戦』などが挙げられる。

余談としては『源平討魔伝』（86年／ナムコ）の京都（まさしく平安京）の面で赤く巨大な『平安京エイリアン』が敵として登場したこともある。これは『源平討魔伝』の開発者の一人である中潟氏が『平安京エイリアン』が好きだったために登場させたのだが、その後氏の義兄になった人が『平安京エイリアン』のプログラマーだったことを知って驚き合ったという。何とも不思議な巡り合わせだ。

発表からちょうど20年目に当たる1999年秋、東京大学駒場キャンパスの大学祭である「駒場祭」の一室で「平安京エイリアン20周年展示」なるイベントがひっそりと開催されていたのを筆者は見に行ったのだが、ズラリと並んだパソコンにはその後輩たちの手による新たなゲームが生みだされていた。

そして長い時を経ても、画面の中を動き回るその赤いエイリアンの遺伝子たちは、今もどこかの地上で戦っているのかもしれない。

794年（ごろ）の出来事

79年が続いているので今回は「平安京」にちなんで794年がどんな年だったのか振り返って（？）みました。

784年から始まった平安時代なんですが、794年（延暦13年）10月28日、桓武天皇により、遷都令が発せられました。こうして誕生したのが平安京なんですね。当時の人々は「平安楽土万年春」と喜び、新しい都の誕生を祝ったそうです。

ちなみに右ページの文中に登場したプレイヤーが操る「検非違使（けびいし）」とは現代でいうと警察官のような存在であったようです。しかし1979年にエイリアンと闘うことになるとは思いもしなかったでしょう。

募集

当アーケードゲームライブラリーではコーナーで取り上げてほしいゲームのリクエスト、情報、質問などをお待ちしております。

当コーナーは、オールドゲームの思い出をもう一度鮮明に甦らせ、ゲームが歩んできた30年の時代を現代に記録していくコーナーでもあります。こんなゲームがあった、こんなゲームを見せたいという情報交換ができればと思います。

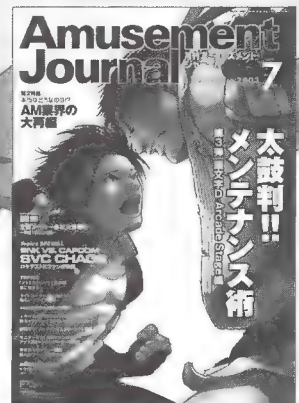
アーケードゲームライブラリーで共にゲームの歴史を綴っていきましょう。

あて先はこちら
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
（株）エンターブレイン　アルカディア編集部
AGLコーナー

■参考資料
「アミューズメント産業」1979年（アミューズメント産業出版）
「ゲームマシン」1979-80年、1982年11月29日号（アミューズメント通信社）
「TSG部報」（東京大学 理論科学グループ）
「システム基板図鑑」（ビルドベース）
「オールドゲームの世界」シリーズ（流線堂）
「究極ビデオゲームリスト2003」（AMPグループ/[illegible]）

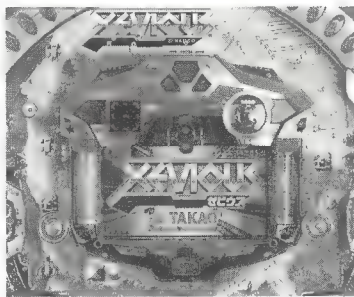
Text：サクテル

レゲーパチンコ名人戦の巻

レゲー鉄砲玉の二人がその嗅覚で、新たなレゲー鉱脈を発見した。それはレトロゲームパチンコ！ 『CRゼビウス』や『CRコットン』などのレゲームパチンコ台を見て、気になっているユーザーも多いと思われる＝儲け話！ 今回は『CRゼビウス』を題材にし、なぜか対戦形式のノンフィクションドキュメントをお届けする！

CRゼビウス

伝説のシューティングゲーム『ゼビウス』をモチーフにしたパチンコ台。アンドアジェネシス予告など、画面上に飛び交うゼビ語アクションがクール！

レゲーパチンコ名人戦ルール

壱 5K円分の持ち玉で開始
弐 制限時間は30分（短ッ）
参 対戦台の変更は不可
四 持ち玉の多い方が勝者

勝利のスペシャルフラッグをつかむのは、おじゃかサクか？ レゲーパチンコバトル開始！

❶ 名人戦開始、ソルバルウ発進！

ついに対戦開始なのだが、おじゃとサクは、ギネス級のド素人だったりする。名人じゃなくて迷人じゃん！ カメラマンさんに「真ん中辺りを狙うんですよ」とアドバイスを乞うのであった。持ち玉をザッパーのごとく射出すると、『ゼビウス』のメインテーマが流れる！ それだけで感涙！

勝負となると、対戦ビデオゲームに勝るとも劣らない緊迫感がパチンコにも存在する。

❷ サクテル　ドークトリーチ！

開始数分で、試合が大きく（?）動いた！ サクテル機がドークト（遺跡）内に侵入するリーチアクションが発動！ 固唾を飲んで見守り、ひたすら祈る！ が、あえなく撃墜されました。

❸ おじゃ、サイスリーチ！

程なく、おじゃもゥリィィーチ（巻き舌）！ モニターに宇宙衛星が映し出され、超極太レーザーで地上のソルバルウを狙撃するサイス（衛星吸引）リーチだ！ 右へ左へと移動して、レーザーを回避するソルバルウ。だが、やはりあえなく撃墜。オィー！ 全一プレーヤーなら、気合で避けてたぞ！

おじゃリーチ！ サングラスに盤面を映しつつ、確率要素に自機の運命を委ねる。仕事もこれくらい真剣にやってくれれば……ねぇ？

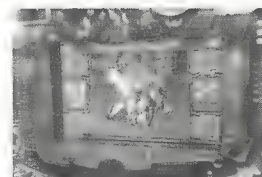
今回の戦場はガイア三軒茶屋駅前店！！

勝負の舞台を提供してくださったのは、ガイア三軒茶屋駅前店。パチンコ・スロットは558台も設置されている！ ファン感謝イベントも随時開催しているほか、毎月3と9の付く日はガイア祭、10日はガイアMAXを大フィーバー中！ レゲーパチンコを遊びたい人はガイアへ！

茶沢通り／キャロットタワー／北口出口／国道246号／世田谷通り／三軒茶屋駅／至 渋谷／南口出口／至 用賀／ガイア三軒茶屋駅前店

東京都世田谷区三軒茶屋1-39-7　☎03-5433-9888
東急田園都市線 三軒茶屋駅　南口より 徒歩0分
営業時間　10：00〜23：00
※18歳未満・学生は入店不可

❹ ミラクル!? 赤ソルバルウリーチ！

タイムアップが近付き、いまだに見せ場ゼロのエセ名人の二人。と、その時！ おじゃのソルバルウがレーザーで撃墜されたと思いきや、それは演出で二機目の赤ソルバルウが飛来してリーチは継続!! ま、まさか……数字の9がカッチリ三つそろったこれはっ！ おじゃ、最終局面で大当たりゲット!!

ボーナスステージに突入し、確立変動まで！ 出玉がスゴイことに！

やらせ無しで大当たりかよっ！ 二人の絶叫がホールにこだまする！

※その後、25分ほど2と3のリピート（笑）。二人とも無風で終わるのか？

ドル箱を満杯にして大満足のおじゃ。『ゼビウス』の攻略法が通じたのかどーかは定かではないが、レゲーパチンコ攻略法は見えたという（本当かよ）。一方のサクは全くいいとこ無し……。もちろん自腹決定だ、ドあほうがっ！

勝者　おじゃ！

❺ 結果発表！

持ち玉を倍に増やし、初代レゲーパチンコ名人はおじゃに決定！ 回転数182で大当たりさせるという、豪運を見せ付けた！ レゲーパチンコはマニアックなほどこだわって仕様。盤面のデザインを見るだけでも楽しいよ！

レゲー事典 いやあ、けっこうハマっちゃうかもねレゲーパチンコ。『CRゼビウス』ならモニター上部にソルバルウのギミックがあるなど、盤面のデザインも侮ることの出来ない作り込みよう。元のビデオゲームをやり込んでいたプレイヤーなら、台を眺めているだけでも楽しいと思うぞ。続編は「CRスティールガンナー」や「CRスプラッターハウス」なんてどうでしょ。

オールドゲーム
談話室

Text：石黒憲一
lain14@wired.vip.co.jp

連載 第二回

ぐろけんに聞け!!

また秋葉原ルノアールにて

――ねぇ、ぐろけん……前回アーケードゲームのフライヤーや価格表を集めてるって言ってたけど、オールドゲームの基板は集めてないの？

アーケードゲーム研究家を自称する以上、基板の収集は必須だよ。でも私が基板の話をするとイマイチ面白くないと思うよ。

――まぁ全く関係無いわけじゃないだろうから、とにかく何か話してよ。

ゲームの話じゃなくなるよ？

――？？？（何を言っているの？　この人は？）

私はアーケードのビデオゲーム、特にオールドゲームの多くが家庭用と違うのは、ある規格で統一されたハード上で動いているわけではないってことを重視しているのさ。

――基板＝ソフトではなく、ハードの話、基板そのものの話になると？

そう。ゲームデザイナーの話はよく聞くけど、ハードウエアデザイナーの話って日本じゃあまり聞かないんだよね。でも、初めて見る基板でも、使っているCPU、ROMやRAMの容量、部品の型番なんかを見れば製造メーカーだけでなく、何のゲームなのかも特定できることもある。

――何で!?

基板を数千枚も見てると、メーカーごとの作りのクセなんかが分かってくる。また、このハードならこのゲームは表現できるだろう、とかね。

――ふーん、アーケードゲーム、ひいては業界を知るのには基板は欠かせないと？

ゲーム内容はすごく斬新なのにハードは他社の模倣だった、なんてことも昔はあった。ビデオゲームの歴史は半導体の歴史と二人三脚。基板にはゲームで遊ぶだけじゃ得られない情報が詰まってるってこと。

――じゃあ資料としてすごく貴重だね。でも、それじゃあ基板の扱いには苦労するんじゃない？

アーケードゲームは遊べない状態だと魅力が半減するから、壊れた基板は修理しなきゃだめ。でも古い基板だと部品が廃盤になってることが多くて困る。

――秋葉原とかで売ってんじゃないの？

さすがに今の時代、1Kビットのメモリとかは日本で探すのは困難なのさ。だから海外で探すことになる。古い基板を当時の状態に直すには、廃盤になった部品をどれだけ確保しているかが重要になる。気が付いたら廃盤部品のコレクターになってる（笑）。

――僕らプレイヤーと基板コレクターでは違う価値観ってあると思うんだけど、どうなの？

コアなコレクターの場合、同じゲームでも複数集めようとする人も希にいる。

――何それ？　予備は売るの？

違う！　人気があったゲームって同じタイトルでも部品構成が違う基板が何種類も存在することがあるのさ。例えば『ファンタジーゾーン』の場合、システム16Aって基板でCPUが68000というのが普通。でも『ダンプ松本』からのロムキットでCPUがカスタムになってるモノがある。あとプレ16っていう一枚基板版もある。「ここまでは集めたけど、システム16B版は手に入るの？」とか話したりね。

――なんか内容が違うの？

違う場合もあれば、同じ場合もある。極端な話をすると、ジャンパー線が1本有るか無いかで別ものの基板として長年探している人もいる。ちなみに私が好きなインベーダー基板だとさらに感動的な基板構成が……。

――ふーん

聞いてる？　分かった？

――はいはい、じゃあ今回はこの辺で！　君ホントに理解できた？

心の扉

忘れちまった　あのゲーム、
思い出す日も　きっとある。
心の扉を開けるのは
ほんの小さな　記憶の欠片

クチビルが襲ってくるぅ！

Q むかしクチビルと闘う奇妙なゲームを見た覚えが有ります。しかも喋るんです。あれはなんだったんですか？（茨城県　シュン君）

A クチビルが出てきて喋るとなれば『ルージュアン』（82年発表・83年発売／サンリツ）でしょう。

このゲームは、4面構成のシューティングゲームです。ラスボスがクチビルという変わった設定にも驚かされますが、演出も凝っていてます。特にシーン3の敵母船内では、2D画面から迫力のある3D視点に変わります。シーン4はついに宇宙魔神ルージュアンとの一騎討ちになりますが、負けると笑われてしまいます。

よくできたゲームであり、地元のゲーセンでもよく見かけたので、友達に「ルージュアンメジャーゲーム説」を唱えたところ、案の定「それはないだろ、お前の地元が変なんだよ」と否定されました。確かにこのゲーム、中古基板市場でもあまり見かけません。原因は出回りの少なさだけでなく基板にもあると思います。この基板はデフォルトの状態では筐体の電源以外にトランスを用意しなければ絵が出ません。そのため、手に入れた人が故障と勘違いして廃棄してしまったと思われます。でも、ちょっとした改造を施すとこの不具合は無くなるのがミソ。

ちなみにアメリカでは本作はほとんど知られていませんが、なぜかヨーロッパではたまに話題に挙がることがありまず。サンリツ製ゲームの海外での出回りは現在調査中ですが、クチビルと闘うという発想のゲームなんて、今後は出て来ないのではないでしょうか。この時代のアイデアの豊かさはある意味魅力的ですね。

スペースシャトルのように宇宙へ飛び立つ自機を描いた「ルージュアン」のタイトル画面（写真上）とシーン3の母艦突入時の画面（写真下）。非常に演出が凝っている。

巨大な星雲（？）をバックに宇宙魔神ルージュアン（笑）と戦う自機。変な形だが強さはなかなか。

レゲー事典 基板を集める意味というのはいろいろあります。ボツゲームとされる基板が一般オペレーターから手に入った場合など、実は少数だけ販売されていたことが分かったり、また全く情報が得られなかった未知のゲームが手に入ることもあります。これらの基板の出所を追っていくことで、より業界について学べることがあるので、基板収集は重要な研究活動の一つなのです。

自宅で家庭で業務用ゲーム基板を動かそう!

ゲーマー究極形態

arcader-neo 電界 アーケーダー・ネオ 接続

第42回 Text: 三重県の山本さん Illustrated by ムドウ

入門シリーズ③ゲーム基板を購入

前回までで、おおむねシステムの解説が済んだ感じだろうか。今回は、次なるステップとして、いよいよゲーム基板の購入というところに歩を進めたい。普通の人が足を踏み入れることがあまり無い領域なだけに、なかなか思い切れないかな? しかし、安心してほしい。個人向けゲーム基板販売業は、長い歴史を持っている。怖がることは無いよ。

ゲーム基板を買ってみよう!

1 ゲーム基板の購入方法

ゲーム基板は、どこでどうやって買うのだろうか? 非常に専門的な物品なだけに、そこからの疑問に答えよう。

とりあえず基板ショップ

さて、ゲーム基板の買い方である。

「基板の購入? そんなの楽勝じゃん」と思っている人も多いと思うが、物事には順序があり、道理があり、礼儀がある。

そして、知っておくとトラブルを未然に防ぐことができる「先人の知恵」とでもいうべきTIPSもある。

その辺りも含め、解説していこう。

何はともあれ、右の①にあるように、基板ショップから購入するのが王道だろう。トラブルが起きたときの対応なども考慮すると、利は大きいといえる。

②、③、④という選択肢がそれに続くことになるが、とりわけ③は面白い選択肢。お店としては、減価償却した廃品の処理ということになるので、思わぬ安価で入手できる可能性があるからだ。

無論、ゲームセンターが、我々のようなアーケーダーを手ぐすね引いて待っていてくれるわけではない。基板がリースだったり、営業方針上売ってもらえない場合もある。潔く諦めることも肝要だ。

? 現在の基板ショップ事情

減りゆくショップ

かつて名を轟かせた基板ショップの多くが、個人向け基板をやめ、会社を畳んでいる現在。個人向けゲーム基板販売業事情は、決してよろしくないと感じるかもしれない。しかし、インターネットを拠点としたショップは、この2年でも少しずつ増えつつある。これからの基板ショップは、インターネットの時代なのかも?

ゲーム基板入手ルート4例

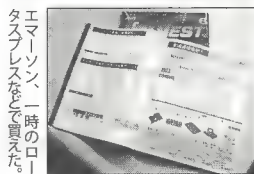
① 基板ショップで購入

確実にゲーム基板を入手できるのは、やはり基板ショップ。野菜を八百屋で買うがごとくに当たり前の話だ。

店に出向いて店頭で購入する手と、基板ショップがまず例外無く行なっている通販にて購入する手がある。

基本的に古物商であるため、在庫があるか無いかを確認するのが基本だ。

そういう意味では、通信販売で購入するのが主であるといえるかもしれない。

まず、本誌のショップ広告を参考にするといい。

② 一般のゲームショップで購入

エマーソン、一時のロータスプレスなどで買えた。

ゲーム基板販売を専門としていない、主に家庭用ゲーム機のゲームソフトなどを扱っているショップでも、ゲーム基板を販売している場合がある。

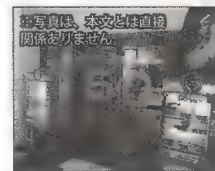
代表例は総合 GAMESHOP 三国志。そのほか、エマーソン、ロータスプレスなどがあったが、どちらも基板の取り扱いをやめてしまっている。

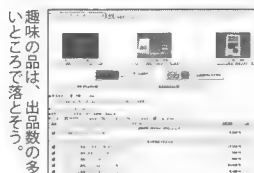
ここまで書いておいてナンだが、今となっては普通のゲームショップで購入するという選択肢は無いだろう。

③ ゲームセンターから購入

ゲームセンターの店長(または社長)に相談すれば、店の在庫に眠っている基板や、現在稼働しているゲームを撤収したときに売ってもらえる可能性がある。

名のあるコレクターなら、使っている手だったりする。

ゲームメーカーの直営店は望み薄なので、個人経営の店を狙うべきだ。無論、売ってもらえないことが多いだろう。そこは、己の交渉力と行動力にかかっている。

※写真は、本文とは直接関係ありません。
実は、ゲームセンターから基板を買うことも!

④ 個人売買/オークションを利用

趣味の品は、出品数の多いところで落とそう。

個人売買で買うという手もある。大手のYahoo!オークションなら、常時ゲーム基板の出品はある。

多くの人の目に止まるネットオークションという性質上、需要のあるものは市場価格より高く、需要の無いものは安い水準に落ち着く。

相手が個人なだけに、品質や信用という点で不安が残ることが注意点だ。自分の選択眼に自信があれば、チャレンジしてみる価値はある。

ゲー事典 お便り募集中……当コーナーでは、ネタや感想を募集中です。また、ご協力いただける基板屋さんなども募集しております。すべてのお便りはこちらまで。〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部「アーケーダー・ネオ」係まで。E-mail:arcader@arcadiamagazine.com

2 ゲーム基板購入時のポイント

現存する基板ショップは、通販を専門としているところが多い。「通販を制するものがゲーム基板を制す」だ。

1 通信販売の基本

店舗に赴けば、検品し、動作確認をしてから購入できるので問違いは無い。しかし、通信販売だとそうはいかない。押さえておくべきポイントがいくつかあるぞ。

通販にもダンドリがある

基板ショップから通信販売で基板を購入する際、自分の探しているゲーム基板名を、いきなり問い合わせしてもいいのだが、自分の目当てのゲーム基板の在庫が、そのときあるとは限らない。一般的には、右に示すような手順を踏むのがいいだろう。

? 代金支払い方法の種類

❶ 代金引き換えにて支払い (手数料:約1,000円)

商品を受け取る際に、宅配便のドライバーに代金を支払うというもの。最も早く届く。

❷ 郵便局から現金書留にて送金 (手数料:約700円)

先に送金してから商品を発送してもらうというもの。手元に届くまで約1週間かかる。

❸ 銀行振り込みにて送金 (手数料:約300~600円)

これも送金後の発送。銀行のキャッシュコーナーから送金できるので、②よりは便利。

通信販売の流れ

STEP 1 リストを入手

まずはリストのチェックから始めよう!

基板ショップは、在庫や価格をまとめたリストを作成しているので、ホームページやFAX、郵送などで入手。

注意点

まだ真の意味の電子化が済んでいないところが多いので、ホームページにリストが出ていたとしても、問い合わせを入れるのが吉だ。リストの更新日をチェックすれば、見当が付くだろう。

STEP 2 電話をする

電話受付をしていない場合もあるので注意。

リストに欲しい基板があれば、問い合わせの電話を入れる。欲しい基板が何なのか告げ、在庫を確認しよう。

注意点

最初に、自分の名前を名乗ること。これは最低限のマナーなので忘れずに。日付がいつのリストを見て電話をしたのか(いつページを見たのか)を申し添えると、スムーズに事が運ぶ。

STEP 3 支払い方法選択

購入を決めたら、支払い方法を選択する。最近は、宅配便を利用した、代金引き換えが主流となっている。特別な理由が無い限りは、それを選択しておくのがいいだろう。

- ●代金引き換え
- ●現金書留
- ●銀行振込み

注意点

上に三つ挙げたどの決済手段にも、別途手数料がかかるので注意。店舗に出向いて購入する場合は手数料はかからない訳だが、時間費用を考えると安いものだ。詳しくは左のカコミで。

2 付属品に注意を払う

ゲーム基板には、付属品がいろいろある。しかし、必ずしも付属しているとは限らない。中古販売が基本であるがゆえの不確定要素だ。

「欠品無し」はありえない

本来、ゲーム基板には多数の付属品が付いている。しかし、基板ショップでゲーム基板を購入するとなると、ほとんどの場合中古になるので、全部そろっていることはあまり無い。しかし、専用のコントロールパネルが必要なゲームにパネルが付いていないとなると、プレイできなくなることにもなるので、注意が必要だ。

付属品について

[illegible]	[illegible]	説明
①	インストカード	正しくはインストラクションカード。ゲームの遊び方を示したカラフルなカード。古いゲームだと、カラーコピーが多い。
②	ワザ帯	通常モニタの下などに貼ってある、コマンド表。
③	ポスター	ゲームセンターに貼ってある、ゲームのポスター。
④	ポップ	筐体の上にある立体的な飾り。
⑤	取り扱い説明書	ゲームの難度など、各種設定を行なうのに必要となる小冊子。
⑥	専用パネル	特殊操作系を採用したゲームには、絶対必要。在庫リストなどには(P付き)と表示される。
⑦	サブボード	ソフト交換可能なシステム基板で、特殊操作系を採用した場合などに、サブボードも必要になる場合がある。(拡張ボード)、(交換ボード付)などと表示される。
⑧	ハーネス	基板本体の付属品ではないが、接続コネクタがJAMMA仕様以外(1986年以前のゲームか、大型筐体物など)の場合必要。(H付)と表示される。

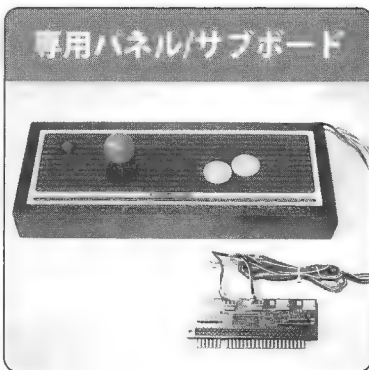
※表の中で⑤~⑧はゲームをプレイするのに絶対必要なもの。また、これ以外の①~④は、コレクションの対象物だったりする。

インスト/ワザ帯 ポスター/取扱説明書

専用パネル/サブボード

ポップ

ハーネス

私事で申し訳無いけれとも、秋葉原のGAMES'ARKで、多分マニアは注目しているであろうCOMPONENT VGA BOX (XB/GC用) ¥14,800也を買ってきた。コンホーネント信号以外に、高解像度の映像出力手段の無いXboxやGAMECUBEから、VGA信号を得るというものだ。これを使えば、パソコン用のモニタやブラストシティ以降の筐体に搭載されている、(続く)

3 ゲーム基板売り買いエトセトラ

基板の売り買い、ただするだけなら普通の買い物と変わらない。しかし、そこにはゲーム基板ならではのコツがあるのだ。

1 ゲーム基板「買い」のタイミング

ゲーム基板は中古で買うもの（しつこい）。つまり、定価が無い世界だ。そのときどきの需要と供給に応じて、価格が変動するのだ。

だれでも、自分の気に入ったゲーム基板を買いたいと思うもの。しかし、ゲーム基板の価格は常に変動している。そのような中でも、必ず買いのタイミングは巡ってくる。代表的な「買い時」を紹介しよう。

買いどき その❶ ゲームセンターから引き上げられはじめたとき

大抵どこのゲームセンターでも、同時期に引き上げられはじめるので、同じゲームが中古市場に大量に出回ることになり、価格も下がる傾向にある。最初の売却であるため、付属品が多数そろっていることも多い。後にカルト的な人気を誇ることになるゲームは、結局この時期が一番安かった、ということがよくある。『超絶倫人ベラボーマン』などが一例だ。

買いどき その❷ 家庭用ゲーム機への移植ものや続編が出たとき

移植されたり続編が出た直後は、関心や人気が薄れるので、価格が下落することが多い。ただこの場合、移植のデキが悪かったとか、業務用の続編が、人気のあるマザーボードから別のシステムに変更されていた、などの理由で、すぐに価格が上昇に転じる場合もある。

買いどき その❸ ゲーム基板市場の動きが有利に動いたとき

価格表を定期的にチェックするなどで、大局的に市場の動きを把握して、「買い時」を判断する方法もある。左のグラフを見てほしい。

1996年ごろは、ゲーム基板市場全体の価格が高かった。その後、1999年にかけて相場は下落し、この年に底を着いた。それから現在にかけては、価格は上昇の傾向にある。

これを見ると、1999年は、まさに「買い時」だったことが分かるだろう。

とはいえ、相場を読むのはとても難しいし、欲しいモノが流通しなくなり、待ったことで手に入らなくなるということも考えると、欲しい時が買い時だといえるかもしれない。

ゲーム基板価格推移表

価格
80,000 / 70,000 / 60,000 / 50,000 / 40,000 / 30,000 / 20,000 / 10,000 / 0

1990 1991 1992 1993 1994 1995 1996 1997 1998 1999 2000 2001 2002 年代

メルヘンメイズ / ワンダーモモ / アテナ / 奇々怪界 / 熱血硬派くにお君

※表は、おおよその価格推移をまとめたもの　※販売価格は店により多少の上下があります

? お店ごとの価格差を考える

時期を同じくして集めた各店のリストを見ると、同じタイトルでも大きく価格が異なる場合がある。高価な方が良品だと判断しがちだが、実際にはそうとも限らない。販売価格は、各店の事情で決められるからだ。ただし、右記のようなものは価格が下がる傾向にある。

❶ 製造、販売元が異なる許諾品

「〜許諾」と表示される

❷ 純正メーカーに無断で製造、販売したコピー品

「©」と表示される

❸ 純正品であるが海外仕様品

「U.S.」「アジア」などと表示される

2 返品する

やむを得ず返品の必要性に迫られることもあるだろう。その場合の対処の仕方について説明しよう。

基板を購入し、品物が届いたはいいが、動作させてみると問題が発覚！

中古品であるがゆえに、そんなことが起こりうる。一般的に返品可能なのは、届いた品物に以下に示すような不備があった場合だ。

❶ 注文した品と届いた品が違っていた

日本国内版を注文したが、海外版が届いたなど。

❷ 届いた品が故障していた

画像不良、しばらく遊んでいると音が変になるなど。

❸ 届いた品に不備があってプレイできない

アナログスティック付きゲームなのに、アナログ入力の無い基板だったなど。

上記の中でも、❷については落ち着いてよく調べる必要がある。基板の接触不良や、ハーネスの不良、電源の電圧の低下が原因である場合が多いのだ。いずれの場合でも、届いたその日か、翌日に連絡しよう。

! クーリングオフは適用外

ゲーム基板には、いわゆる「クーリングオフ」は適用されないので注意。クーリングオフは、キャッチセールスなど、突然売り付けられた場合に適用されるもので、販売リストを見て自ら選んで購入する通販には適用されないのだ（特定商取引法の返品特約も対象外）。

3 売却する

基板は買うだけでなくて、売ることもできる。未成年者の場合は、親の承諾が必要になる場合も。

最後に、ゲーム基板の売却について説明しよう。

売るときは、少しでも高く売りたいと思うのが人情。

この場合も、買い取り価格を基板ショップに問い合わせることから始めよう。販売する基板の価格リスト同様、買い取り価格の価格リストを用意している店もある。

また、買い取り価格は店によって開きがあるのが常だ。

よって、買い取り価格は一店舗だけ問い合わせるのではなく、何店舗かに問い合わせを入れ、一番高く買ってくれる店に売るのが得策といえる。

以前はよく、基板ショップの広告に「一番高く買い取るから最後に電話してくれ」と載っていたものだ。

また、手に入れたい基板がある場合、こちらから不要なゲーム基板を送って買い取ってもらい、差額を相殺してもらうというのも手だ。

お店に出向き、買い取りしてもらう場合は現金での買い取りとなることがほとんどだが、通信売却（？）の場合は、銀行口座への振り込みとなる。銀行口座を持っていない場合は、あらかじめ作っておくように。

売却の流れ

買い取り価格を調査
▼
基板の送付
▼
入金

結局はコミュニケーション!!

基板の売り買いに共通していえるのは、ここで今さらいうべきことではないかもしれないが、コミュニケーションが大事だということだ。スムーズなコミュニケーションを行なうためには、マナーを守ることが重要だ。

ゲー事典 水平走査周波数31KHzの映像に対応したモニタで利用可能となるはずだ。アップスキャンコンバータと違うのは、実質の解像度が約4倍であること。低解像度の映像信号をVGA信号に変換するアップスキャンコンバータでは、実質の解像度は普通のテレビにRGB接続しているのと変わらない。早速ゲーム筐体にXboxがつながらないか試してみようと思ったら誌面が尽きた。結果は次号以降にて

HARDWARE MUSEUM

～想い出のゲーム基板たち～

ゲームごとにゲーム基板を作り下ろしすることが多かったアーケードゲーム。ゆえに、そのハードウェアの種類は膨大な量に上ります。このコーナーでは、深い味わいを醸すゲーム基板を、博物学的に取り上げていきます。

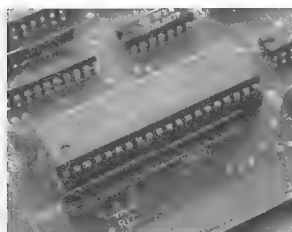
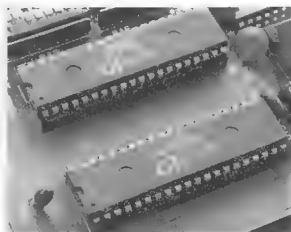
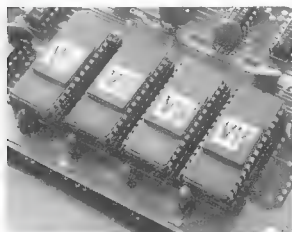
カプコン

VULGUS（バルガス）

開発元	カプコン	ジャンル	シューティング
発売元	カプコン	操作系	8方向レバー＋2ボタン

システムボード	専用基板
CPU	Z80A × 2（4MHz/3MHz）
サウンド構成	AY-3-8910 × 2
表示色数	カラー
スペック	±5V/＋12V電源

カプコン名作シューティング群の皮切りとなった作品

Text: 袴田直樹
hakamata@pc.highway.ne.jp

SHARP製のZ80A互換CPU。メインとサウンド制御用とで二つ搭載。

定番PSG音源、AY-3-8910。これを二つ搭載している。

容量64kbitのROM。

用語解説

基板サイズとコレクト魂：90年代のコナミ基板も、80年代のカプコン基板同様、割と基板のサイズがそろっているんですね。サイズがそろっていると、なぜか集めたくなってくるのがコレクター根性の不思議なところです。
ハーネスの規格：1986年のJAMMA規格制定以前は、各社がおのおのの規格の基板を作っていたことは有名ですが、この『バルガス』用のハーネスは、後の『1942』などに流用が可能です。
定番キャラ：カプコンの定番キャラである「Pow」や「弥七」は、既にこの作品から登場しています。

HARDWARE CHECK

縦長の2枚基板です。80年代のカプコンの基板は、ほとんどこんな感じのサイズとなっています。大人気タイトルということもあり、基板の製造ラインが間に合わなかったせいか、一部SNKのラインを借りて製造されたと聞いています。写真の基板が、その1枚です。オリジナル証がSNKのものとなっており、ROMシールのフォントがカプコン基板と異なります。当たり前ですが、部品構成などは全く一緒です。

SNK製であることを示す、ライセンス証。

グラフィックは、この当時としては高品質なものに仕上がっていた。

君は知っているか？

カプコンシューティング第一作目の『バルガス』は、とてもオーソドックスな縦スクロールシューティングです。サブウエポン（多分当時はこんな言葉は無かった）は貫通弾となっており、固めの敵を一発で仕留めたり、隊列を作っている敵を貫いて、点数を稼いだりするのに使えます。いわゆるボムではないので、ヤバいときにはあまり役に立たなかったりします。私はなるべく使わずに、意味も無くこのサブウエポンをため込んでばかりいた記憶があります。

スクロールものの縦シューということで、『ゼビウス』を意識しないわけはなかったでしょう。しかし、地上物という要素は取り入れず、空中戦のみでスピーディに小ボスを交えながら展開していくゲーム性になっています。

本作の特徴の一つに挙げておきたいのは、多少左右にもスクロールすること。自機が動き回れる範囲が思ったより広く、ぐるぐる動き回ることで画面外に敵を追いやり、やり過ごすという動作ができるのです。逆に、敵が画面外から飛び出してくることもあるんですけどね。

カプコンという、当時聞いたこともないメーカーのゲームだったが、「本物」だけが持つオーラに惹き付けられた。ねちっこく回り込んでくる敵が多いせいで、避けが立体的になる点が面白かった。また、『ゼビウス』や面クリ型ゲームのような緩急が少なく、ずっと緊張状態が続く点も独特で、それも魅力の一つになっていたように思う。（編集）

ゲームセンターイベントリスト

猛暑に負けず！ 熱いイベント開催中！

7月も熱いイベント大量掲載！ 新作「SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS」に、「ビートマニアII DX9th」の大会も早くも各地で予定されているぞ！
また「SCN-戦-夏之陣」の続報や、「GCN杯「GGXX #RELOAD」大会」の最新情報もお届けするぞ！ 大会情報をチェックして、超話題の新作ゲーム大会に参加してみよう！

※イベントの内容・日時は、お店の都合により予告なく変更される場合があります。
なお、詳細については必ずお店に問い合わせの上、参加してください。

「第弐回SCNチャンピオンシップ-戦-(IKUSA)夏之陣」二次予選店舗発表！

戦(IKUSA)-夏之陣-続報！

闘劇上位二名が特別参加枠で参戦決定！
闘劇優勝者「刑事長」、準優勝者「アルテナナイト」がやって来る!! 最強の栄冠を手にするのはだれだ!!

【タイトル】第弐回SCNチャンピオンシップ戦(IKUSA)-夏之陣-
【開催日程】・6月～7月で店舗予選開催。
・8月9日(土曜日)戦前夜祭3on3大会(予選なし、希望者参加可能)
・8月10日(日曜日)本戦(シングル戦)(予選開催、各店舗代表四名)
【大会概要】■SCN加盟店舗共同大会。
・各店代表四名+最終予選四名そして特別枠二名による本戦大会を行ないます。(本戦会場：チャレンジャーガムガム店)。
※当日欠場者が出た場合は最終予選の5位以下で埋めていきます。
※予選上位三名+Sランク店舗推薦者一名の計四名に本戦出場権を与える。
【大会ルール】■大会ルール
・完全トーナメント戦(予選大会方式はトーナメント、リーグは問わず)
・5月末日でSランク者には無条件で出場枠を設定(Sランク枠)。予選大会の通過者三人と、Sランク者の計四名の枠を各店舗に割り振ります。ポイントランキング未参加店舗やSランク者が不参加の場合は、店舗推薦者または予選大会で四人を選出。
・1P、2Pの選択は、ジャンケンで決定。
・対戦は、50秒、三本先取で行ないます。対戦ステージはランダムにて決定。
・全キャラ使用可。タイムリリースキャラも使用可です。
使用キャラの途中変更不可。登録キャラクターを使用してください。
・機械の不都合により対戦が中断した場合は、速やかにスタッフにお申し出ください。その際、中断前の勝敗数は有効となります。
・不正が認められた場合は失格となり、参加資格が失われます。
・公序良俗に反したり他人を誹謗・中傷するようなリングネームでの参加は不可。
※予選を勝ち抜いた上位三名+Sランクor店舗推薦一名の合計四名に本戦出場権を与える。
【参加方法】■各店舗スタッフまで大会受付をしてください。
※最終締め切りは各店舗にお問い合わせください。
※開催店舗や日時等、大幅に変更する場合がございますので、大会参加日直前(一週間程度前)には必ず開催店舗、もしくは大会関連HPにてご確認くださいますようお願い致します。

【予選・決勝店舗一覧】

開催日	開始時間	予選開催店舗	住所	電話番号	担当者
7/6(日)	15:00	大久保アルファステーション	東京都新宿区百人町2-17-2アルファビル	03-5330-8595	七村
7/12(土)	20:00	エンゼルランド徳大工前店	徳島県徳島市助任橋2-34-3 いちごハウジング2F	088-656-5044	萩田
7/20(日)	15:00	プラット中津	大分県中津市東本町4-3	0979-27-1255	久永
7/20(日)	18:00	アミュージアム麻生店	札幌市北区北40条西4丁目1-1パボッツ麻生1F	011-736-6166	春口
7/27(日)	18:00	アミューズメントスペースMAHODO	福岡県北九州市八幡西区折尾1丁目12-14折尾中央ビル1F	093-695-0632	下川
5/23～隔週(金)	21:00	ビートライブ	東京都町田市森野1-37-8今村ビルB1	042-724-3678	山岸

※ビートライブはランキングバトル(全6回)で店舗代表上位四名を決定。
※お問い合わせは各店舗までお願い致します。大会関連HP■http://www.spolan.com

7/13 15:00 MARVEL VS. CAPCOM2大会 ランバト6th第3回
◆参加無料、5週かけてチャンピオンを決定
7/13 15:00 GGXX #RELOAD大会 GCN杯予選
◆GCN杯公式ルール
7/20 15:00 第1回SNK VS. CAPCOM SVC大会
7/27 15:00 頭文字D大会 零杯
◆コースは四峠シャッフル インプレッサ使用不可

神奈川県

★ゲームインファンファン
藤沢市南藤沢19-5 グリーン2F ☎0466-25-3225
http://www.shinyo-gr.co.jp/funfunfujisawa1.htm
7/6 14:00 WCCF能力値制限戦大会
◆参加費800円、16人で能力値合計1300以下限定
7/13 15:00 ストZERO3大会
◆参加費100円
7/20 14:00 VF4EVO 3キャラ使用大会
◆参加費200円、一人3キャラ大会、カード必須

★ムトス・イースト
座間市ひばりヶ丘4-18-13 ☎046-257-2413
7/19 10:30 DDR EXTREME大会
◆BAZZ形式、スコア勝負、受付10:00～
7/21 18:00 GGXX #RELOAD大会
◆受付17:00～
7/26 19:00 VO4大会 2on2
◆受付18:00～

★ゲームプラザニューヨーク大船
鎌倉市大船1-22-6 大船会館2F ☎0467-44-0027
7/26 18:00 第3回ストⅢ3rd大会
◆キャラ固定、16才未満不可

★パワースティック
鎌倉市大船1-23-7 第52東京ビルB1 ☎0467-43-3034
http://www.powerstick.net
7/6 15:00 ガンダム大会 2on2
7/12 15:00 GGXX #RELOAD大会 ランバト
7/19 15:00 GGXX #RELOAD大会 ランバト
7/20 15:00 ガンダム大会 2on2
7/26 15:00 GGXX #RELOAD大会 ランバト
※すべて参加費100円

★ゲームファンタジア茅ヶ崎店
茅ヶ崎市新栄町7-5 エメラルドプラザ1F ☎03-5530-6515
7/6 18:00 GGXX #RELOAD大会
7/20 18:00 ガンダムDX大会 2on2
※詳細は店舗まで

茨城県

★SKIPPER'S 日立店
日立市幸町1-11-1 YBヒルド1F ☎0294-27-3939
http://www.geocities.co.jp/HeartLand-Sakura/7147.skippers.html
7/6 13:00 Dance……大会
◆最後の(?)DDR大会、ルールはHP参照
7/12 14:00 GGXX #RELOAD大会 4th
7/26 15:00 ソウルキャリバーⅡ大会
◆SCNルールによるトーナメント戦

千葉県

★ゲームフジ船橋
船橋市本町4-40-1 ☎047-425-6393
毎土曜 18:00 GGXX #RELOAD大会 ランバト
◆シングル、ランダム、3on3を交互に開催

★ゲームセンターB-1
柏市旭町1-1-16 中崎ヒルB1 ☎0471-44-5597
7/6 15:00 GGXX #RELOAD GCN杯予選大会
◆GCN杯公式ルール
7/13 15:00 ガンダムDX大会
7/20 13:00 頭文字D月末大会
7/26 14:00 GGXX #RELOAD大会 3on3
7/27 13:00 KOF98大会 3on3
16:00 KOF2002大会 3on3
毎金曜 19:00 GGXX #RELOAD大会ランバト
毎土曜 21:00 ストⅢ3rd大会ランバト
毎日曜 13:00 頭文字D走行会

★アミューズメントエース津田沼
船橋市前原西2-15-1 ☎047-475 8918
毎金曜 19:00 CAPCOM VS. SNK2大会 ランバト

東京都

★原宿ゲームダブルエックス
渋谷区神宮前1-17-1 ル・ボンテビル2F ☎03-3405-4379
7/27 12:00 KOF2002大会 3on3

★キャロル
江戸川区南篠崎町2-12-9 久栄レジデンス1F ☎03-3677-7610
7/6 20:00 第3回GGXX #RELOAD大会
7/13 20:00 第5回ガンダムDX ダブルス大会
7/20 20:00 第5回KOF2002大会
7/26 14:00 第3回ポップン9大会
7/27 20:00 第6回VF4EVO大会
8/3 20:00 SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS大会

★大久保アルファステーション
新宿区百人町2-17-2 アルファビル ☎03-5330-8595
http://www.alpha-st.co.jp/
7/6 15:00 ソウルキャリバーⅡ大会 SCN「戦」夏之陣予選大会
7/6 15:00 第5回KOF2002大会ランバト
◆闘劇ルールに準じる

★セイタイトー前橋店
高崎市中尾1351-1 ☎027-255-0500
7/26 22:00 WCCF U-5大会
◆グループリーグトーナメント

栃木県

★プレイステージ・マイタウン小山店
小山市城山町3-3-22 VAL3F ☎0285 22 4419
http://www8.plala.or.jp/arcadegame/event.htm
7/12 17:00 GGXX #RELOAD大会ランバト
7/19 17:00 KOF2002大会
7/26 17:00 第2回GGXX #RELOAD大会ランバト
※すべて参加費100円、詳細は店舗またはHP参照

★プラボ宇都宮店
宇都宮市梁瀬1606-1 P&Dビル内 ☎028-638-5011
7/13 17:00 GGXX #RELOAD・戦！大会
7/20 17:00 頭文字D大会 雨天決行！
◆参加無料、天候は雨限定、ブーストオフ
7/27 17:00 ファイティングレイヤー 魁☆漢祭り！
※すべて参加無料

★プレビこころっこJ's小山店
小山市駅東通り2-3-15 イトーヨーカドー内2F ☎0285-22-2814
http://www2.ttcn.ne.jp/~tasakayumi.com/event01.html
7/19 14:00 第3回ポップン9大会
※詳細は店舗またはHP参照

埼玉県

★ゲームセンターリンリン
熊谷市拾六間725-1 ☎048-533 3054
7/12 19:00 パカパカSP大会
7/19 20:00 VF4EVO大会
7/26 19:00 パカパカ2大会
毎土曜 20:00 GGXX #RELOAD大会
※当日受付のみ、詳細は当日発表

★セガワールド飯能
飯能市岩沢189-1 ☎0429-72-6989
7/27 14:00 GGXX #RELOAD大会
◆フリープレイ有り、参加費100円、受付25日まで

★婆娑羅
所沢市小手指町1-43-2 黒田ビル1F ☎042-926-4448
7/12 21:00 VF4EVOランバト&フリー大会
7/19 19:00 KOF2002ランバト&フリー大会
7/26 15:00 GGXXランバト&フリー大会

★ゲーム&カラオケ遊々
坂戸市南町3-1 ☎049-284-1234
7/6 11:00 対戦格闘ゲームフリープレイイベント
◆鉄拳4、GGXX、KOF2002、20:00まで
7/13 12:00 音ゲーフリープレイイベント
◆ポップン9、DDR、18:00まで

北海道

★アミュージアム麻生店
札幌市北区北40条西4-1-1 パボッツ麻生1F ☎011-736-6166
7/6 15:00 ギタフリ9大会
7/12 16:00 GGXX #RELOAD大会
7/13 15:00 ドラム8大会
7/19 16:00 KOF2002大会
7/20 15:00 ポップン9大会
18:00 ソウルキャリバーⅡ大会 SCN「戦」夏之陣予選大会
7/21 15:00 ギタドラセッション大会
7/26 16:00 ガンダムDX大会
毎土曜 19:00 VO4大会
※すべて参加費100円、詳細は店舗まで

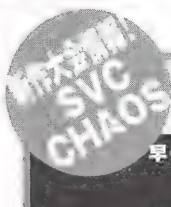
★セガワールド金堀
函館市金堀町1 14 ☎0138-31-9438
7/27 20:00 頭文字D大会 金堀最速伝説
◆カード必須

宮城県

★ナムコプラボ仙台泉店
仙台市泉区松森字上河原1 1 ☎022-773-4171
7/6 13:00 WCCF店長リベンジカップ大会 U-5
◆参加費500円
※詳細は店舗まで

群馬県

★アミュージアム前橋
前橋市国領町2 200-6 ☎027-237-4234
7/12 19:00 VF4EVO大会
7/26 19:00 GGXX #RELOAD大会

★セイタイトー新前橋店
前橋市小相木町558 ☎027-255-6830
7/27 16:00 GGXX #RELOAD大会
◆途中キャラ変更可能

超話題の新作！『SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS』の大会をチェック！

新作大会情報！ SVC CHAOS

早くも『SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS』の大会を開催する店舗を紹介するぞ！超期待の新作格ゲーが久々に登場！大会も熱くなること間違いなし!? 参加必須だ！

開催日時	開催店舗・電話番号	大会タイトル
7/20(日) 15:00	アルファステーション (東京都)03-5330-8595	SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS大会
7/27(日) 15:00	プラボ浦上店 (長崎県)095-848-2223	SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS大会
8/3(日) 20:00	キャロル (東京都)03-3677-7610	SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS大会

※お問い合わせは各店舗までお願い致します。

★心斎橋GIGO
大阪市中央区心斎橋筋2-2-19 ☎06-6213-8024
http://sega.jp/location/gigo/shinsai.html
7/5 16:00 頭文字D2史上最速伝説2予選大会
7/20 15:00 頭文字D2 GIGO最速伝説 昼の部
◆秋名下り、夜、晴れ限定
7/20 18:00 頭文字D2 GIGO最速伝説 夜の部
◆個人戦、チーム&アウェイ大会

★ゲームプラザ OKAⅢ
高槻市城北町2-11-2 ☎0726-71-5123
毎週末 ------ 土、日曜日はイベントを随時開催！
※詳細は店舗まで

★アミューズメントパークエルロフト
茨木市宇野辺1-4-3 ☎0726-23-7161
7/12 26:00 WCCF大会
7/26 26:00 WCCF大会
毎土曜 25:00 VF4EVO大会

★アミューズメントギガ
枚方市西禁野2-1 ☎072-849-4161
7/12 19:00 GGXX #RELOAD大会
7/26 19:00 ソウルキャリバーⅡ大会

★チャレンジャーGAMGAM店
吹田市岸部南1-24-9 ☎06-6317-0433
http://www.challenger-am.com/
7/27 18:00 GGXX #RELOAD ランバト 関大前店 VS. ガムガム店本戦大会
◆各店舗でのランバト上位8名×2 計16名による本戦大会を開催
毎土曜 19:00 SCNソウルキャリバーⅡ大会
◆個人戦終了後にGCソウルキャリバーⅡ大会 3on3開催
毎日曜 10:00 ガンダムDXフリーイベント
◆500円で対戦台三組が7時間 フリープレイ23:00まで
15:00 GGXX #RELOAD ランバト(全9回)

★チャレンジャー土居店
守口市土居町8-11 ☎06-6994-7476
http://www.challenger-am.com/
7/3 17:00 第5回KOF2002大会
7/27 17:00 第3回GGXX #RELOAD大会

★チャレンジャー関大前店
吹田市千里山東1-14-2 ☎06-6389-8072
http://www.challenger-am.com
7/6 16:00 スパⅡX大会
7/13 18:00 VO4大会 by毒ガス団
7/20 16:00 ガンダムDX大会
7/27 16:00 餓狼伝説SP大会
毎土曜 18:00 GGXX #RELOAD大会 ランバト(残4回)
※すべて参加無料、詳細は店舗まで

★チャレンジャーアババ天神橋店
大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル1F ☎06-6357-6677
7/5 16:30 第7回GGXX #RELOAD大会
7/6 16:30 第3回MJ大会
◆東南戦、3万点スタート
7/12 17:00 CAPCOM VS. SNK2大会 ランバト第三戦
7/13 16:30 ソウルキャリバーⅡ大会 SCN「戦」夏之陣予選大会
7/19 16:30 第8回GGXX #RELOAD大会
7/20 16:30 第14回KOF2002大会
7/26 17:00 CAPCOM VS. SNK2大会ランバト第四戦
7/27 16:30 第5回ぷよぷよ通大会
※すべて大会開始30分前まで受付、参加無料

★チャレンジャー追出門店
大阪市茨木市西安威1-5-21 ☎072-643-4444
http://www.challenger-am.com/
7/12 16:00 GGXX #RELOAD大会 ランバト
7/26 16:00 GGXX #RELOAD大会 ランバト
7月中 9:00 追手門フリーイベント
◆土・日・祝日に開催、18:00まで、チケット購入制
※詳細はHP参照

★ゲームスペースプラニー
宇治市広野町西裏100 ☎0774-43-9030
7/19 19:00 麻雀格闘倶楽部大会

★西院コットンクラブ
京都市右京区西院三蔵町12 ☎075-316-2675
7/5 17:00 GGXX #RELOAD大会
7/19 17:00 GGXX #RELOAD大会

★スターダスト
中京区新京極蛸薬師下ル東側町502 ☎075-251-5603
7/7 17:00 頭文字D2大会
7/21 17:00 頭文字D2大会

滋賀県

★ビクトリヤ
大津市栄町6-29 ☎077-533-3140
毎金曜 20:00 VF4EVO大会
◆トッププレイヤー御用達！ ポイントランキング準備中、参加者求む！

★セガアリーナ浜大津
大津市浜町3-5 ☎077-523-7015
7/6 15:00 頭文字D2史上最速伝説2予選大会
◆カード必須、定員32名、参加費300円
7/12 20:00 VF4EVO大会
◆カード必須、参加無料、定員32名
7/13 15:00 WCCF大会 浜大津CUP第11節
◆フリー大会、参加費1000円、定員32名
7/20 15:00 第9回麻雀MJ大会
◆カード必須、定員32名、参加無料
7/26 20:00 WCCF大会 浜大津CUP第12節
◆レギュラー大会、参加費1000円、定員32名
7/27 15:00 第13回GGXX #RELOAD大会
◆2キャラバトル、参加無料、定員32名
※詳細はTELにて(10:00~24:00)担当 高畑まで

★セガワールド甲西
甲賀郡甲西町夏見三ツ橋356-1 ☎0748-72-5822
7/6 19:00 第4回ソウルキャリバーⅡ大会
7/13 19:00 第9回GGXX大会 XXでがんばるよ杯
7/20 19:00 頭文字D2大会 ホーム&アウェイ戦
◆ブーストあり、カード必須
7/27 19:00 VF4EVO大会 甲賀最強決定戦
※詳細はTELにて

奈良県

★キャノンショット
奈良市二条町2-4-14 ☎0742-35-3208
7/5 20:00 KOF2002大会
7/12 20:00 GGXX #RELOAD大会
7/19 22:00 VO4大会
7/26 21:00 音ゲーイベント
※詳細は店舗まで

大阪府

★ハイテクランドセガ アビオン
大阪市浪速区難波中2-3-15 ☎06-6645-7692
7/6 16:00 VF4EVO大会 3on3
7/13 15:00 GGXX大会 ランバト第6戦
7/20 15:00 アヴァロンの鍵カードトレーディング大会
7/21 15:00 アヴァロンの鍵大会 ミナミ最速大会
◆入荷日によって予定変更の可能性あり
7/27 15:00 第3回WCCF大会
◆参加費1500円
※WCCF大会以外はすべて参加無料、詳細は店舗まで

★ハイテクランドセガ西中島
大阪市淀川区西中島3-16-8 深井センタービル1~2F ☎06-6309-5125
7/6 15:00 第6回WCCFセガチャンピオンカップ大会
◆参加費300円、詳細未定
※詳細は店舗まで

★タウンスポット高槻店
高槻市西冠3-1-3 ☎0726-75-8530
7/1 20:00 VF4EVO大会
7/8 20:00 VF4EVO大会 3on3
7/15 20:00 VF4EVO大会
7/22 20:00 VF4EVO大会 3on3
7/29 20:00 VF4EVO大会

★タカラブラーカ店
新潟市笹口1-2 プラーカ2F ☎025-240-2318
7/5 17:00 ギタフリ2&ドラム1セッション大会
7/12 13:00 GGXX #RELOAD大会
7/20 16:00 ビートマニアⅡ DX9th大会
7/26 13:00 GGXX #RELOADレディース大会
毎木曜 18:00 ポップン9大会 ランバト

長野県

★アミューズメントパークNASA
長野市高田1720 ☎026-228-7434
http://www5d.biglobe.ne.jp/~apnasa/
7/20 13:00 ソウルキャリバーⅡ大会

★セガワールド上田
上田市大字上田1847-1 ☎0268-27-5777
7/5 18:00 第1回MJ大会
◆参加費300円
7/12 15:00 GGXX #RELOADレディース大会
◆女性限定
7/19 18:00 第5回頭文字D大会
◆高校野球式組合せ抽選、コースは毎回くじ引き
7/26 15:00 第3回GGXX #RELOAD大会
※MJ大会以外は参加費100円

★レイディビートル
松本市中央1-8-20 ☎0263-39-4000
http://www.h5.dion.ne.jp/~l_beetle
7/5 18:00 頭文字D大会 inいろは坂
7/12 19:00 VF4EVO大会 長野最強決定戦
7/19 18:00 第4回GGXX #RELOAD大会
◆2on2になる可能性もあります

三重県

★セガワールド生桑店
四日市市生桑町字川原崎299-1 ☎0593-32-9988
7/20 18:00 GGXX #RELOAD大会 SW生桑エリアバトル
◆参加費100円、またはセガモバ「大会参加チケット」持参

京都府

★ネオアミューズメントスペースa-cho
京都市中京区寺町通四条上る東大文字302-303 A-Breakビル2F ☎075-251-2323
http://www.mfr.jp/acho/
7/6 15:00 ストⅢ3rd大会
7/10 19:00 第27回GGXX #RELOAD大会 ランバト
7/12 15:00 ガンダムDX大会 2on2
7/13 15:00 第34回ZERO3大会 ランバト
7/13 18:00 VF4EVO大会 a-choランバト 3on3
◆参加費100円
7/19 未定 第2回頭文字D大会 a-cho GRAND PRIX
◆使用コース&天候は未定
7/24 19:00 第28回GGXX #RELOAD大会 ランバト
※詳しくは店舗またはHP参照

★下鴨ヒーロータウン
左京区下鴨高木町46 ☎075-712-4367
7/5 15:00 GGXX #RELOAD大会
7/19 15:00 GGXX #RELOAD大会

★セガ・パソピアード横浜
横浜市西区南幸1-5-24 大洋ビル1F ☎045-311-8324
http://www.nona.dti.ne.jp/~pasopi/
7/14 16:00 VO4大会 月刊チャンピオン決定戦
◆カード必須
7/19 19:00 ソウルキャリバーⅡ大会 2on2
毎月曜 18:00 横浜VFコロシアム大会
◆フリープレイで同段位を昇格、降格するまで続けるテスマッチ、当日エントリーのみ
※エントリーは2週間前より受付、詳細はHP参照

静岡県

★ミラクル藤枝
藤枝市築地547 ☎054-643-7796
7/19 19:00 GGXX #RELOAD大会

富山県

★アミューズランドガディス
高岡市下関6-1 高岡駅地下街 ☎0766-24-3555
7/12 21:00 KOF2002大会 ロンリーバトル02

愛知県

★セガワールド一宮
一宮市音羽3-11-30 ☎0586-23-5125
7/20 15:00 頭文字D2大会
7/27 15:00 第5回KOF2002大会

新潟県

★エリナ
西蒲原郡岩室村津雲田640 ☎0256-82-4541
http://www11.ocn.ne.jp/~erina/
7/12 20:00 ストⅢ3rd大会エリナ杯
7/26 20:00 第10回VF4EVO大会エリナ杯

★プラボ新潟店
新潟市堀之内南2-19-14 和合ビル1F ☎025-245-9631
7/5 20:00 第25回ストⅢ3rd大会 2on2
7/12 20:00 CAPCOM VS. SNK2大会ランバト
7/18 20:00 第12回VF4EVO大会 3on3
7/19 20:00 ストZERO3大会 2on2
7/26 20:00 GGXX #RELOAD大会ランバト
※受付は19:00より開始、参加無料

★ゲームセンターGLAD
長岡市城内町1-2-6 ☎0258-36-7737
7/6 14:00 ポップン9フリープレイイベント
7/12 14:00 GGXX #RELOADレディース大会
7/13 14:00 GGXX #RELOAD大会ランバト1st
7/19 20:00 ガンダムDX大会 2on2
7/25 20:00 ストZERO3ばんNIGHT大会
7/26 14:00 GGXX #RELOAD大会 2on2
7/27 14:00 GGXX #RELOAD大会 ランバト2nd
7/27 20:00 ストⅢ3rd大会 ランバト
※詳細は店舗まで

★テクノポリス
長岡市要町1-8-50 ☎0258-33-1516
http://www.kisnet.or.jp/otake/tecnopolis.html
7/13 18:00 第7回ガンダムDX大会 2on2
◆地上戦のみ、シャアゲル&ガンダム禁止
7/20 21:00 第12回VF4EVO大会 3on3
◆闘劇ルールに準じる
※当日受付可、すべて参加費100円、詳細はHP参照

新作の『ビートマニアⅡ DX9th』と、まだまだ大人気の『ポップン9』の大会を紹介！

音ゲー大会セレクション！

新作『ビートマニアⅡ DX9th』の大会と、大人気の『ポップン9』大会を全国からピックアップ！みんなでワイワイ楽しんじゃおう！

開催日時	開催店舗・電話番号	大会タイトル
7/12(土) 18:00	ゲームステージ ビート (香川県)087-868-6007	ビートマニアⅡ DX9th大会
7/19(土) 14:00	プレビ こころっこJ's 小山店 (栃木県)0285-22-2814	ポップンミュージック9大会
7/20(日) 16:00	タカラ島 プラーカ店 (新潟県)025-240-2318	ビートマニアⅡ DX9th大会
7/20(日) 15:00	アミュージアム麻生店 (北海道)011-736-6166	ポップンミュージック9大会
7/21(月) 17:00	ブリッズ松永 ベイボウル店 (広島県)084-933-6201	ポップンミュージック9大会
7/27(日) 16:00	スーパーアカトンボ香推駅前店 (福岡県)092-682-0555	ポップンミュージック9大会

※お問い合わせは各店舗までお願い致します。

http://www.arcadiamagazine.com/branch/event.html

GCN NEWS NETWORK

GCN杯の予選・決勝店舗がついに決定！

『GGXX #RELOAD』GCN杯の予選・決勝店舗を一挙に発表！
バージョンがアップしてから初の大規模大会となる今回の大会。
各店舗での予選を通過して、決勝大会へ勝ち上がろう！

【大会ルール】すべてディフォルト設定で開催。試合形式は各店舗によります。

【関東予選・決勝店舗一覧】各店舗上位四名選出

開催日	開催店舗	電話番号	担当者
7月6日	ゲームプラザホームラン	0426-67-0322	佐藤
	アミューズメントアルティメット	0477478-1563	山本
	ゲームセンターB-1	04-7144-5597	古畑
	ゲームファクトリーマグマ	049-222-8839	高橋
7月13日	大久保アルファステーション	03-5330-8595	七村
	アニューズメントエース津田沼	047-475-8918	峯木
7月21日	新宿スポーツランド西口店(決勝のみ)	03-3344-0748	深見

【関西予選・決勝店舗一覧】各店舗上位四名選出

開催日	開催店舗	電話番号	担当者
7月6日	アミューズメントスペースMAHODO	093-695-0632	岡本
7月6日	三宮サンクス	078-271-0835	瀬田
7月13日	Fantasista	086-523-6555	大島
7月21日	エンターティメントPASSCA(決勝のみ)	06-6627-6768	池川

【ランキングバトル選出店舗一覧】各店舗上位一名選出

開催店舗	電話番号	担当者
ゲームフジ船橋店	047-425-0393	小柳
ゲームファクトリーマグマ川越店	049-222-8839	高橋
ゲームセンターB-1	047-144-5597	古畑
Fantasista	086-271-0835	大島

※ランバト開催日時、ルール等は各店舗にお問い合わせください
【決勝店舗】 7／21(月) 新宿スポーツランド西口店(関東決勝店舗)
7／21(月) エンターティメントPASSCA関西決勝店舗)
※お問い合わせは各店舗までお願い致します。

福岡県

★MAHODO(マホードー)
北九州市八幡西区折尾1-12-14 ☎093-695-0632
http://members.jcom.home.ne.jp/mahodo
7/5 18:00 第6回GGXX #RELOAD大会
◆変則ルール予定
7/6 18:00 GGXX #RELOAD大会
◆GCN予選
7/12 20:00 VF4EVO大会 VFR3on3
7/13 19:00 頭文字D2大会
◆変則ルール予定
7/19 19:00 KOF2002大会
7/20 18:00 ガンダムDX大会
◆変則ルール予定
7/26 19:00 ヴァンパイアハンター大会
7/27 15:00 ソウルキャリバーⅡ大会
◆SCNランバト
18:00 ソウルキャリバーⅡ大会
SCN「戦」夏之陣予選大会
8/2 18:00 GGXX #RELOAD大会
8/3 19:00 頭文字D2大会
◆変則ルール予定
※すべて参加費100円、詳細は店舗またはHP参照

★ハイパーメッセ
北九州市小倉南区北方4-6-7 ☎093-963-7770
7/4 20:30 GGXX #RELOAD大会 2on2
7/11 20:30 ガンダムDX大会
◆コスト制限大会
7/18 20:30 頭文字D2大会
7/25 20:30 KOF2002大会
※詳細は店舗まで

★スーパーアカトンボ香椎駅前店
福岡市東区香椎駅前1-10-10 ☎092-682-0555
7/27 16:00 第2回ポップン9大会
※詳細は店舗まで

★コスモパーク アカトンボ西新店
福岡市早良区西新4-7-7 ☎092-844-6553
7/13 17:00 鉄拳4大会
◆3本先取、キャラ固定
7/27 16:00 ストⅢ3rd大会 3on3
◆2本先取、キャラ変更不可
※詳細は店舗まで

★トンボハウス大橋店
福岡市南区大橋1-9-1 ☎092-553-1081
7/26 15:00 GGXX #RELOAD大会

長崎県

★プラボ浦上店
長崎市中園町6-23 ☎095-848-2223
7/5 18:00 GGXX #RELOAD大会
夜の部
◆敗者復活有り
7/13 15:00 GGXX #RELOAD大会
昼の部
◆敗者復活有り
7/20 15:00 KOF2002大会
◆敗者復活有り、キャラ変更可
7/27 15:00 SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS大会
◆敗者復活有り、未入荷の場合は中止
※フリープレイイベント以外はすべて参加費100円

宮崎県

★ブリッズ宮崎
宮崎市学園木花台南3-31 学園温泉クアハウスジェスパ1F ☎0985-58-1924
7/12 19:00 第4回KOF2002大会
◆参加費無料

大分県

★ドリームワールド
大分市大在中央2-8-3 ☎097-593-5224
7/6 18:00 ガンダムDX大会 集え戦士たち
◆個人戦、モビルコストは250以上
毎日 10:00 バトルギア3フリープレイイベント
◆30分500円より
※詳細は店舗まで

鹿児島県

★セガワールド鹿屋
鹿屋市大浦町13807-1 ☎0994-41-0947
7/23 20:00 VF4EVO大会 セガの日杯
◆予選リーグ、決勝トーナメント

香川県

★ゲームステージビート
高松市花ノ宮町3-2-2 横井ビル1F ☎087-868-6007
7/12 18:00 ビートマニアⅡ DX9th大会
◆課題曲2曲をランダム選択、平均%で勝負
7/19 18:00 スパⅡX 2キャラ大会
◆一人2キャラ使用の2on2
7/27 19:00 鉄拳4大会
◆1キャラ選択のトーナメント形式
※詳細は店舗まで

島根県

★ゲームスポットハロウィン
出雲市渡橋町985-3 ☎0853-23-0731
7/27 17:00 GGXX #RELOAD大会

岡山県

★ファンタジスタ
倉敷市玉島爪崎162 ☎086-523-6555
http://www.am-fantasista.com
7/5 21:00 VF4EVO大会 ランバト
7/6 15:00 GGXX #RELOAD大会 2on2
7/12 21:00 VF4EVO大会
◆VFRポイントランキング戦
7/13 15:00 GGXX #RELOAD大会
GCN杯予選
◆GCN杯公式ルール
7/19 21:00 VF4EVO大会 ランバト
7/21 19:00 VF4EVO大会 3on3
◆VFRポイントランキング戦
7/26 21:00 VF4EVO大会 ランバト
7/27 15:00 KOF2002大会
※詳細はHP参照

広島県

★スペースV1廿日市
廿日市市本町4-23 ☎0829-34-3311
http://www.koue.co.jp/V1/
7/6 18.00 VF4EVO大会 ランバト
7/13 18:00 GGXX #RELOAD大会 ランバト
7/21 17:00 第五回WCCF大会
◆トーナメントバトル
7/24 14:00 WCCF大会 ジュニアカップ
◆参加資格：高校生以下
7/27 18:00 KOF2002大会 ランバト

★スペースV1可部店
広島市安佐北区可部南3-1-8 ☎082 814-6116
7/13 14:00 第8回頭文字D大会
◆車種変更なし

★ブリッズ松永 ベイボウル店
福山市柳津町1-4-10 ☎084-933-6201
http://PURISUKI.jpn.ch
7/5 17:00 第10回ガンダムDX大会
7/9 18:00 第7回ゲームやり放題
19:00 GGXX #RELOAD大会
7/21 17:00 第1回ポップン9大会
※受付は当日の大会開始30分前まで、参加無料

近畿

和歌山県

★プレイシティキャロット和歌山店
和歌山市雑賀町77 ☎073-431-8559
7/5 17:00 第7回GGXX #RELOAD大会
7/6 17:00 第23回ソウルキャリバーⅡ大会
7/12 17:00 第11回KOF2002大会
7/13 17:00 ストⅢ3rd大会
7/19 17:00 第8回GGXX #RELOAD大会
7/20 17:00 第31回CAPCOM VS. SNK2大会
7/26 17:00 第24回ソウルキャリバーⅡ大会
7/27 17:00 第15回兎-野性の闘牌-大会
◆ジャッカル使用不可、定員8名
※受付はすべて16:00から、参加無料

★ミルカトル加納店
和歌山市加納319-1 ☎073-476-3033
http://www8.ocn.ne.jp/~millequa/
7/5 19:00 GGXX #RELOAD大会
7/13 20:00 ガンダムDX大会 2on2
7/18 19:00 GGXX #RELOAD大会 3on3
7/27 16:00 パンマ廃VO4大会

兵庫県

★チャレンジャー三ノ宮店
神戸市中央区三ノ宮町1-3-21 Kビル1F ☎078-393-0388
7/5 14:00 毎月恒例ぷよぷよ通大会
7/21 18:00 ソウルキャリバーⅡ大会
SCN「戦」夏之陣予選大会
毎金曜 18:00 ソウルキャリバーⅡフリープレイイベント
◆参加費300円で21時までフリープレイ

★三宮サンクス
神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5 高架下404-407 ☎078-271-0335
7/4 18:00 バトルギア3大会
7/5 17:30 SNK VS. CAPCOMSVC CHAOS大会
7/5 20:00 VOオラタン大会
7/6 18:00 VF4EVO大会
7/12 18:00 ガンダムDX大会
7/13 15:00 第7回頭文字D大会 サンクス杯
18:00 VO4大会
7/19 17:30 SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS大会
20:00 VOオラタン大会
7/20 18:00 VF4EVO大会
7/26 18:00 ガンダムDX大会
7/27 18:00 VO4大会
毎火曜 18:00 GGXX #RELOAD大会 ランバト
毎土曜 15:00 GGXX #RELOAD大会 ランバト

いべんとガールズサイド

女の子だけで楽しめる
女性限定大会開催店舗を紹介！

今回は『GGXX #RELOAD』の大会を特集してみました。
定期的にレディース大会を開催している店舗が多いので、
安心して楽しめるぞ！

開催日時	開催店舗・電話番号	大会タイトル
7/12(土) 14:00	ゲームセンターGLAD (新潟県)0258-36-7737	GGXX #RELOAD レディース大会
7/12(土) 15:00	セガワールド上田 (長野県)0268-27-5777	GGXX #RELOAD レディース大会
7/26(土) 13:00	タカラ島 プラーカ店 (新潟県)025-240-2318	GGXX #RELOAD レディース大会

※お問い合わせは各店舗までお願い致します。

イベント準備会に情報を掲載してみませんか？

●大会名 ●主催者 ●参加資格 ●ルール ●開催場所&日時 ●連絡先
上記項目をアルカディア編集部・イベント準備会宛にお送りください。★ユーザー主催の場合は開催場所の承諾を得た上で連絡をお願い致します。
郵送 〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10みかみビル(株)エンターブレイン アルカディア編集部 イベント準備会 係
FAX 03-5433-7212 MAIL location@arcadiamagazine.com

location@arcadiamagazine.com

『全国猛者探索委員会』発！

今月の猛者たち

強者の夏到来！　今月も猛者が熱い！

毎月、全国各地の強者を紹介するこのページ。強者をチェックして戦いに赴くのじゃ！　そして今回の「猛者紹介」コーナーは、闘劇「GGXX」大会優勝者「kaqn」率いる、ゲームフジ船橋（千葉県）から一人の猛者を紹介しよう！　来月も強者捜しの旅に新潟方面に足を延ばしてみるとしようかの。みなさんの「猛者情報」もお待ちしておるぞ。

猛者探索委員会　＆お会長(47)

北海道・東北

■アミューズメントアム麻生店（北海道）
◇VO4ランバト大会 5/3・20名
優勝：少年と狂王(テムA、Jane)
2位 週一プレイヤーズ　3位 スピン・アックス

◇ギタフリ9大会 5/4・11名
優勝：KGB-UFN
2位 KJK　3位 ふじ@雪之助

◇VO4ランバト大会 5/10・28名
優勝：続・放置組合(Jane／c・テムA)
2位 シンショーダッシュ谷　3位 離婚！

◇GGXX #RELOAD大会 5/10・20名
優勝：かすみLOVE☆(カイ)
2位 1号　3位 アンチェイン

◇ドラム8大会 5/11・10名
優勝　MASA

◇KOF2002大会 5/17・10名
優勝：タカゲハラ(アンヘル、バネッサ、紅丸)

◇VO4ランバト 5/17・34名
優勝：プロジェクト雪乃丞(テムA／c・PH+)
2位 華音厨隊　3位 情報機械科

◇ポップン9大会 5/18・20名
[illegible]
2位 大説斬　3位 F.M

◇VO4ランバト大会 5/24・28名
優勝：麻生さん(E2／c、テムA／c)
2位 warld Makers　3位 週一プレイヤーズ

◇ソウルキャリバーⅡ大会 5/25・13名
優勝：ガラナ(アイヴィー)
2位 船長　3位 SAN

◇VO4ランバト大会 5/31・26名
優勝：華音厨隊(テムJ+、テムA／c)
2位 放置組合Ver.3.1　3位 テツオにおんぶしています

■セガワールド金堀（北海道）
◇第12回頭文字D大会 金堀最速伝説 5/25・12名
優勝：DEW(DC2)
2位 ゆっくん　3位 ヤザワ

■ナムコプラボ仙台泉店（仙台）
◇WCCF U-5大会 6/1・32名
優勝：松田(FC仙台 C)
2位 FCマキオ#3

◇WCCF FREE大会 6/8・16名
優勝：會田(ライトニング・ゴールド)
2位 ムックムックサヨウナラ

関東

■大久保アルファステーション（東京）
◇M VS. C2大会ランバト6R-2 5/11・22名
優勝：2ちゃんねらー(液体)(センチネル、ケーブルー、コレダー)
2位 マルクKY　3位 たかゆき

◇KOF2002大御所優勝記念大会 5/18・60名
優勝：ガンビ(アテナ、ウイップ、裏クリス)
2位 アキ

◇大御所闘劇優勝100本組み手 5/18・60名
結果：大御所(ランダム)／57勝3敗

◇第2回頭文字D2大会 零杯 5/25・64名
優勝：ガクドット(LANCER EVOLUTIONⅣ(CN9A))
2位 オボロ　3位 ターボ

■キャロル（東京）
◇第2回ポップン9大会 5/10・10名
優勝：shogo

◇第3回ガンダムDX大会 5/11・10名
優勝：葛西船橋連合(ガンダム、ゲルググ)

◇第3回KOF2002大会 5/18・8名
優勝：OAKLEY(庵、紅丸、ラモン)

◇第4回VF4EVO大会 5/25・8名
優勝：VRAD(リオン)

◇第2回GGXX #RELOAD大会 6/1・8名
優勝：GOD(ジョニー)

■パワースティック（神奈川）
◇GGXX #RELOADレディース大会 5/18・13名
優勝：みけ(ミリア)
2位 蒼牙要　3位 風雷みずほ

◇GGXX #RELOAD大会 神奈川 VS. 埼玉 6/1・43名
優勝：DIEちゃん(ブリジット)
2位 小川健一　3位 犬福

■ゲームプラザニューヨーク大船（神奈川）
◇第1回ストⅢ3rd大会 5/31・13名
優勝：老師(ケン)
2位 印南

■セガ・パソピアード横浜（神奈川）
◇VF4月間チャンピオン決定戦 5/18・28名
優勝：はじめてのプーさん／ぷーさん(フェイエンVH)、ちょうかん(スペシネフ戦)
2位 ユダちこく

■婆娑羅（埼玉）
◇VF4EVO大会 5/17・14名
優勝：仰飲党(シュン、ジャッキー、ジャッキー)
2位 KLSI　3位 アラ雄

◇KOF2002大会 5/17・17名
優勝：アンチあき(庵、アテナ、紅丸)
2位 うば　3位 あき

■ゲームセンターリンリン（埼玉）
◇GGXX #RELOAD大会 5/3・13名
優勝：aopi(ミリア)
2位 A,V　3位 S14

◇GGXX #RELOAD大会 総当たり戦 5/4・25名
優勝：179(カイ)
2位 TOOL　3位 SID

◇GGXX #RELOAD大会 5/10・22名
優勝：絵馬(チップ)
2位 キクリン　3位 R

◇GGXX #RELOAD大会 5/17・16名
優勝：J.O(ジョニー)
2位 ACH　3位 TOOL

◇VF4EVO大会 5/17・8名
優勝：無銭部隊隊長機(ジャッキー)

◇GGXX #RELOAD大会 5/24・10名
優勝：TOOL(ザッパ)

◇GGXX #RELOAD大会 5/31・17名
優勝：178(ジョニー)
2位 ACH　3位 コモード

■セガワールド飯能（埼玉）
◇GGXX 5月大会 5/25・25名
優勝：ゴッドin主任(ミリア)
2位 カフェオレ　3位 チャバ王

◇GGXX #RELOAD大会 5/25・32名
優勝：白頭領(ファウスト)
2位 いぐ　3位 ヒサメさん

■ゲームフジ船橋（千葉）
◇GGXX #RELOAD大会 ランバト04 5/17・39名
優勝：S.O(イノ)
2位 うは(チップ)　3位 中年

◇GGXX #RELOAD大会ランダム 2on2 5/24・34名
優勝：もぐやま(梅喧) かきゅん(梅喧)
2位 いさ男&コウィチ　3位 キシタカ&シモティー

◇GGXX #RELOAD大会 ランバト05 5/31・31名
優勝：マツ(ミリア)
2位 ざきやま　3位 マサ

■スキッパーズ日立店（茨城）
◇GGXX #RELOAD大会 5/10・34名
優勝：凪緒(ディズィー)
2位 功転　3位 コペルニクス

■プレステージマイタウン小山店（栃木）
◇GGXX #RELOAD大会 5/10・33名
優勝：The あべし(ソル)
2位 ぱすてる　3位 DAI

◇KOF2002大会 5/24・22名
優勝：アユミ(チャン、クーラー、アテナ)
2位 イトゥ　3位 まちゅい

■プラボ宇都宮店（栃木）
◇頭文字D大会 四峠走破戦 5/25・10名
優勝：ミズイロ(FD／EA11R／DC2)

■プレビこころっこJ's小山店（栃木）
◇第2回ポップン9大会 5/24・35名
優勝：高橋徹
2位 中村真希　3位 小山高澄

■セイタイトー新前橋店（群馬）
◇GGXX #RELOAD大会 5/25・8名
優勝：はぴちる(ポチョムキン)

■セイタイトー前橋店（群馬）
◇WCCF大会 5/24・8名
優勝：渡辺洋志(ボコチャンFC)

■アミューズメントアム前橋（群馬）
◇GGXX #RELOAD大会 5/24・32名
優勝：若(スレイヤー)
2位 R　3位 amill

中部

■タカラ島プラーカ店（新潟）
◇GGXX #RELOADレディース大会 5/24・18名
優勝：ともゆき(カイ)
2位 貢　3位 ふぇんりる

■エリナ（新潟）
◇第8回VF4大会エリナ杯 5/17・32名
優勝：キャバリーノ(アオイ)
2位 みんみんけん

■プラボ新潟店（新潟）
◇第23回ストⅢ大会 5/3・16名
優勝：濱汁(ユン&ユリアン)
2位 春らんまん　3位 ウリアン&ケラ

◇第12回ストZERO3大会 5/17・16名
優勝：443(フリーセレクト)
2位 カリオ　3位 DON

◇第12回GGXX #RELOAD大会 5/24・20名
優勝：サルトビ(ブリジット)、DIO(ザッパ)
2位 なっちゃん&BOY　3位 ぶたまん&モンズ

■アミューズランド ガディス（富山）
◇スパⅡX 真ムッソリーニバトル 5/11・8名
優勝：あか（ブランカ）

■アミューズメントパークNASA（長野）
◇頭文字D2上級コース大会 5/4・27名
優勝：トクタケ(FD3S&DC2)
2位 ツカ　3位 イジクス

■セガワールド上田（長野）
◇第1回GGXX #RELOAD大会 5/10・21名
優勝：PD@白餡(闇慈)
2位 PDP　3位 JPN

◇第1回GGXX #RELOADレディース大会 5/10・8名
優勝：べのむ娘(ヴェノム)

◇頭文字D2大会 上田最速王決定戦 5/24・16名
優勝：某(FC3S)
2位 イノセント　3位 トクタケ

■レイディビートル（長野）
◇第2回GGXX #RELOAD大会 5/24・30名
優勝：テキトー(ジョニー、ミリア)

◇M VS. C2大会 5/31・13名
優勝：シガクX
2位 H.Hニセ

◇ギタドラ大会 ギター部門 6/7・16名
ギター優勝：MAC　ドラム優勝：けいご
セッション部門優勝：Macchitoとあともう一人

近畿

■ミルカトル加納店（和歌山）
◇GGXX #RELOAD大会 5/7・12名
優勝：Too(ポチョムキン)
2位 HMA

◇つちくも遠征記念VF4EVO大会 3on3 5/10・72名
優勝：鼻満開
2位 ナンバーズ

◇GGXX #RELOAD大会 5/17・20名
優勝：Too(ポチョムキン)
2位 オラクル

◇VO4大会 パンマ杯 5/25・14名
優勝：苺パンツほげぶー(テムジン747A,747F)
2位 熊取誘拐犯

◇GGXX #RELOAD大会 3on3 5/31・27名
優勝：ぶっぱテスタ
2位 マーブル箱

■プレイシティキャロット和歌山（和歌山）
◇第2回GGXX #RELOAD大会 5/3・23名
優勝：ユウキ(エディ)
2位 ソウチャンS

◇第20回ソウルキャリバーⅡ大会 5/4・10名
優勝：ベガ(タリム)

◇第28回C VS. S2大会 5/5・20名
優勝：じゅんちゃん(K・サガット、ライデン、ブランカ)
2位 ライデン命

◇第9回KOF2002大会 5/10・12名
優勝：キドグチ(レオナ、裏社、クーラー)
2位 しょくパンダ

◇第3回GGXX #RELOAD大会 5/18・12名
優勝：万葉(エディ)
2位 Too

◇第29回C VS. S2大会 5/24・12名
優勝：ミスト(A・さくら、庵、ベガ)
2位 グリフォン

◇第13回兎-野性の闘牌- 5/25・12名
優勝：新子正也(シャモア)
2位 はるぞー

◇第4回GGXX #RELOAD大会 5/31・8名
優勝：マクドさんにょ(スレイヤー)
2位 ナスミキオ

■セガワールド甲西（滋賀）
◇ソウルキャリバーⅡ大会 5/4・12名
優勝：ニジノ(ユンスン)

◇GGXX大会 5/11・8名
優勝：ごっとん(ジョニー)

◇頭文字D2大会 5/18・16名
優勝：ハム太郎(DC2)

◇VF4EVO大会 5/25・6名
優勝：キョウカ(レイフェイ)

■ネオアミューズメントスペースa-cho（京都）
◇第31回ZERO3大会ランバト 5/11・24名
優勝：ネコノヒ(サガット)
2位 円町かりん　3位 ろみぃ

◇第23回GGXX関西ランバト 5/15・90名
優勝：まわる(ヴェノム)
2位 コウ　3位 持田

◇ストⅢ3rd大会 a-cho杯 5/17・91名
優勝：環境利用闘法／梅園(春麗)、鷲見(ケン)
2位 ポートピア密室殺人事件　3位 闘劇ビートライブ

◇第24回GGXX関西ランバト 5/29・81名
優勝：けーた(イノ)
2位 飛翔兎　3位 西京極の男

◇C VS. S2大会 6/7・32名
優勝：ナカニシ(C・ガイル、リュウ、サガット)
2位 てるちか　3位 シロいたち

◇第32回ZERO3大会ランバト 6/8・31名
優勝：アンドウ(豪鬼)
2位 NEO3　3位 ネコノヒ

■セガアリーナ浜大津（滋賀）
◇第5回頭文字D大会 5/4・14名
優勝：トミー
2位 トムサ

◇第1回VF4EVO大会 爆裂杯 5/5・14名
優勝：かぶき(ラウ)
2位 キヒロ

◇WCCF浜大津CUP第7節 5/11・20名
優勝：グラスプリズンFC
2位 FCレヴィア

◇第7回MJ大会 5/18・15名
優勝：黒の一連星
2位 ヨシキ

◇第11回GGXX大会 5/26・8名
優勝：悪男(ソル)

■チャレンジャーGAMGAM店（大阪）
◇第1回VF4EVO大会 5/11・8名
優勝：JOKER(ジャッキー)

◇第42回SCNソウルキャリバーⅡ大会 5/11・19名
優勝：さるすべ(タリム)
2位 あぶあぶ　3位 第四香薬師

◇第43回SCNソウルキャリバーⅡ大会 5/17・21名
優勝：さるすべ(アスタロス)
2位 アルテナナイト　3位 京橋刹那

◇ストⅢ3rd大会 5/18・10名
優勝：白くま(アレックス)

◇第44回SCNソウルキャリバーⅡ大会 5/24・23名
優勝：自動人形(アイヴィー)
2位 こってりんこ　3位 赤ボルドー

◇第45回SCNソウルキャリバーⅡ大会 5/31・28名
優勝：こってりんこ(アイヴィー)
2位 あぶあぶ　3位 ACQUA

◇GGXX #RELOAD大会 6/1・15名
優勝：たなか(エディ)
2位 ぼて　3位 ライムキー

◇第46回SCN-戦-予選大会 6/7・23名
優勝：モナリザオーバードライブ(シャンファ)
2位 KYO　3位 MAN-DAE

◇第47回SCNソウルキャリバーⅡ大会 6/7・24名
優勝：アルテナナイト(ナイトメア)
2位 第四香薬師　3位 京橋刹那

◇GGXX #RELOAD大会 6/8・23名
優勝：谷(アクセル)
2位 毬藻　3位 蟷螂

■チャレンジャーアババ天神橋店（大阪）
◇第2回MJ大会 5/4・8名
優勝：AX1ON-Z

◇第1回ギタフリ9大会 5/5・10名
優勝：P-D.G01

◇第3回GGXX #RELOAD大会 5/10・13名
優勝：SLAN(ジョニー)
2位 たけす　3位 オラクル

◇GGXX #RELOAD Cシップ予選大会 5/11・30名
優勝：大輔(アクセル)
2位 まわる　3位 AYM

◇全国一斉ギタドラチャンピオンシップ大会 5/16・13名
ギター部門優勝：A4U　ドラム部門優勝：eina

◇第11回KOF2002大会 5/17・19名
優勝：アキノリ(クーラー、庵、ユリ)
2位 チェリー★　3位 DEF

◇ギタドラセッション大会 5/18・12名
優勝：午後の紅茶
2位 IR初級1位参照　3位 花谷組

◇第20回ガンダムDX大会 5/25・16名
優勝：4ビル(ガンダム、ジム)
2位 H　3位 式神

◇第9回C VS. S2大会 5/31・10名
優勝：ケンオウ(C・チュンリー、ギース、バイソン)

■チャレンジャー関大前店（大阪）
◇GGXX #RELOAD Cシップ予選大会 5/3・29名
優勝：ヲシゲ(ミリア)
2位 長森の弟子　3位 長森

◇第5回GGXX #RELOAD大会 5/10・18名
優勝：ほっけ(スレイヤー)
2位 タナカ　3位 シモセ

◇第6回GGXX #RELOAD大会 5/17・16名
優勝：MNE(カイ)
2位 子兎　3位 ハム

◇第7回GGXX #RELOAD大会 5/24・17名
優勝：メンチョロー(ポチョムキン)
2位 YOX-J　3位 ササキ

◇GGXX #RELOAD Cシップ最終予選大会 5/25・47名
優勝：ちるみという何か(イノ)
2位 コバ　3位 西京極の男

◇GGXX #RELOAD Cシップ本戦大会 5/25・28名
優勝：P.C火九弟(ソル)
2位 長森の弟子　3位 大回転

◇第8回GGXX #RELOAD大会 5/31・15名
優勝：MNE(カイ)
2位 タナカ　3位 カソキチ

■チャレンジャー土居店（大阪）
◇第4回KOF2002大会 5/25・16名
優勝：のりしお(庵、キム、K9999)
2位 佐藤

■チャレンジャー三宮（兵庫）
◇ソウルキャリバーⅡ大会 5/17・10名
優勝：パパ(アスタロス)

◇GGXX #RELOAD Cシップ予選大会 5/18・32名
優勝：蝿(アンジ)
2位 村上　3位 Ryo

中国・四国

■ファンタジスタ（岡山県）
◇KOF2002大会 5/11・40名
優勝：777(キム、K'、アテナ)
2位 うぃうぃ　3位 山本

◇VF4EVO大会 5/17・31名
優勝：あまかげ(カゲ)
2位 ホップステップ　3位 カタナ

◇GGXX #RELOAD大会 5/18・21名
優勝：阿修羅(エディ)
2位 YAN　3位 KEI

◇VF4EVO大会 3on3 5/24・23名
優勝：岡山らんぶらぁずⅡ／カタナ(アキラ)、そよ風(リオン)、らんぶらぁ(アオイ)
2位 人間性能 低・低・底　3位 ジャッキー

◇C VS. S2大会 5/25・8名
優勝：ゲマ(A・京、ロレント、庵)

■ゲームスポットハロウィン（岡山県）
◇ビートマニアⅡ DX8th大会 5/4・10名
優勝：FUTI GEN.NHK

◇GGXX #RELOAD大会 2on2 5/18・36名
優勝：wishes／汚肉(ソル)、無糖(スレイヤー)
2位 ピングー一択　3位 公務員

◇頭文字D2大会 5/25・24名
優勝：エローサイコー(兄)／キタ、タカ、アダチ(車種変更自由)
2位 迷子チーム　3位 えんとつせんたい

■スペースV1廿日市店（広島）
◇GGXX #RELOAD大会 5/11・22名
優勝：ALF(ミリア)
2位 X@モロみかん！　3位 toki

◇第3回WCCF大会 5/18・28名
優勝：ニホFC…SS
2位 フルハム　3位 デュエルクンutd

◇KOF2002大会 ランバト 5/25・12名
優勝：ルチャ@勝因はハメです(ラモン、バネッサ、紅丸)
2位 にせうす　3位 ZAMA

■スペースV1可部店（広島）
◇第6回頭文字D大会 5/25・20名
優勝：タカツ(IMPRESA)
2位 ケソ

■ナムコプリッズ ベイボウル店（広島）
◇第7回ガンダムDX大会 4/12・18名
優勝：ゴッドハンド／テリー&ハテナキウチュウ
2位 ざおうチーム　3位 オールドジオンズチーム

九州・沖縄

■MAHODO（福岡）
◇KOF2002大会 5/3・16名
優勝：KOF(庵、バネッサ、アンヘル)
2位 タテモト　3位 ブチャラティ

◇ソウルキャリバーⅡ大会 5/10・22名
優勝：MYDS(ナイトメア)
2位 ゾ熊　3位 アル中

◇VF4EVO大会 5/17・29名
優勝：ステイツ男(アキラ)
2位 ヒョードー　3位 アロワナ／クラウザー

◇頭文字D2大会 5/18・12名
優勝：ロータス&サキ
2位 キンヤ&メガデブル　3位 オウジサマ&コウタン

◇GGXX #RELOAD大会ランバト 5/24・54名
優勝：LOX(紗夢)
2位 草　3位 れみ。@凹

◇ガンダムDX大会 5/25・28名
優勝：おもちゃ工場チーム／ゾックキング&コルク
2位 ワカイカゼチーム　3位 チャバ王とゆかいな仲間達チーム

◇ストⅢ3rd大会 5/31・13名
優勝：BHC(ユリアン)
2位 うわぁ～　3位 こーぶん

■ハイパーメッセ（福岡）
◇GGXX #RELOAD大会 2on2 5/2・14名
優勝：今月の強者たち(ソル、ポチョムキン)

◇頭文字D2大会 5/16・16名
優勝：ユウト(インテグラtypeR)

■トンボハウス大橋店（福岡）
◇GGXX #RELOAD大会 2on2 5/24・48名
優勝：へべ(ポチョムキン)、サドン(エディ)
2位 NAPPA、ICBM　3位 いいバット、すけきよ

■アカトンボ西新店（福岡）
◇ストⅢ3rd大会 2on2 6/8・34名
優勝：山田兄弟(ユン、ケン)
2位 仮面ライダー　3位 ファイナル弁当

■アカトンボ香椎駅前店（福岡）
◇ポップン9大会 5/24・8名
優勝：田口(アッシュ)

■天神GIGO（福岡）
◇ガンダムDX大会 5/31・36名
優勝：ヘタレコンビ／アール(陸戦ガンダム)、キテレツ(ゲルググ)
2位 ハレンチチーム　3位 ワカイカゼ

■プラボ浦上店（長崎）
◇KOF2002大会 5/17・19名
優勝：チュン(キャラ変有)
2位 フェリシタン庵子　3位 NISI

■ドリームワールド（大分）
◇ガンダムDX団体戦大会 5/11・40名
優勝：連邦軍

◇バトルギア3大会 5/18・8名
優勝：イツキ(AE8 6TEND)

■ブリッズ宮崎店（宮崎）
◇第3回KOF2002大会 5/24・8名
優勝：大三元(K'、京、バイス)

今月の猛者紹介！

今月は、千葉県の「ゲームフジ船橋」「GGXX #RELOAD ランバト05(参加者31名)を制圧した強者「マツ」氏を紹介しよう。ミリア使いのマツ氏だが、普段は「西千葉スターダスト」で週3～4日くらい遊びに行くそうだ。15:00～20:00によくいるそうなので、「マツミリア」に挑戦しに行ってみてはいかがかな？

優勝者「マツ」氏「お前ら弱すぎだ(笑)」と強気の発言。素敵すぎる！

とことんまで遊び尽くせ！

GF9 dm8

GUITARFREAKS 9thMIX / drummania 8thMIX

みんな！　セッションやってる？　今月は、セッション初めてクンに送るセッション指南！　絶対面白いから仲のよい友達とぜひ！　前号の続きであるコンポーザー諸氏のコメント集、解禁曲、そしてサントラの情報も要チェックっす。

Text：ハメコ。

ギターフリークス9thMIX
■メーカー：コナミ／コナミマーケティング
■ジャンル：ギターシミュレーション
■操作方法：3ボタン＋ピッキングレバー
■発 売 日：2003年4月上旬（稼働中）
■使用基板：――

ドラムマニア8thMIX
■メーカー：コナミ／コナミマーケティング
■ジャンル：ドラムシミュレーション
■操作方法：5パッド＋フットペダル
■発 売 日：2003年4月上旬（稼働中）
■使用基板：――

セッションでギタドラをもっと楽しもう!!

修行僧のようにやり込むのもいいけど、たまにはセッションやってみんなではっちゃけましょう！　いつもとは一味違うギタドラの面白さを感じることができるハズだッ！

① まずは集まろう！

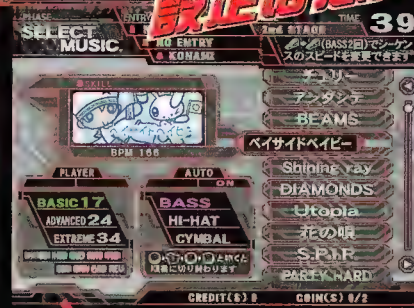
うまい下手は別にして、とりあえず集まろう！　たまには、ゲーセンの常連さんに声をかけてみるのもオツですな。

今回は、東京は王子のアミューズメントスタジオZYX（ジークス）様にご協力を頂きました。広い店内の中心には、音ゲーがしっかりと設置されています。プレイを待つ人のために、椅子なども置いてある親切店舗。

アミューズメントスタジオZYX
●住所：東京都北区王子1-4-1 サンスクエアビル2F
●TEL：03-3912-8293
●営業時間：平日10時～24時　金、土、祝前日10時～25時

② はやる気持ちを押さえて…

さっさと始めたい気持ちもわかるけど、まずはお金を入れましょう～。当然、カードを使えば面白さ256倍っ。あと、セッション待ち画面をいつもの調子でキャンセルしないようにね（笑）。

③ 設定は念入りに！

メンバーが順番に好きな曲を選ぶのがセッション円満の秘訣！　難しい曲を選ばれても、各自で難度選択できるのがうれしいね。

曲選択後にスタートを押し続ければ、みんな一緒にいつも通りのプレイスタイルメニューへ。やりやすい環境でやるのもよし、大道芸に走るのもよし!?

④ Session!!

用意が済んだらついにセッション開始！　ゲージは全員で共有という点に注意しよう。実は、ギターほとんどやったことない人もいるんですが……。しかぁしッ！　みんなで力を合わせればなんとかなる！　……ハズ（笑）。気になる結果は次ページへ急げ！

INTERNET RANKING 第一部　結果	
部門	優勝者
ドラムマニア上級	W.K@上級2回目
ドラムマニア中級	Mr.月
ドラムマニア初級	裏硬派協会 焼うどん
ギターフリークス上級	CRS_GL-2
ギターフリークス中級	EMP@鍋奉行
ギターフリークス初級	もっちータツ
セッション(2人)上級	夜の隙間
セッション(2人)中級	上大岡の肉鍋組
セッション(2人)初級	まじかるせぶん☆ レスラル&ENO
セッション(3人)上級	Aチーム
セッション(3人)中級	ウフォッ いい悶し…
セッション(3人)初級	超時空機動戦艦キョン吉

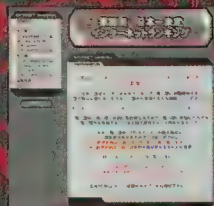
今からでもまだ間に合う！インターネットランキングに参加してみよう

第二部は7月9日の15時まで開催！　初・中・上級の三部門があり、それぞれBASIC、ADVANCED、EXTREAMEでのプレイとなる。基本的に一つの部門にしか参加できないことに注意！　ただし、二人と三人ではカテゴリが違うので、異なった部門で参加できるぞ。

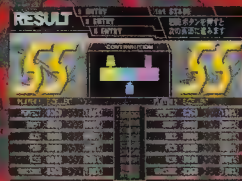
セッションの楽しさを知ってしまったあなたたち！　インターネットランキングに参加してみるのはいかが？　みんなで協力してのスコアアタックは、互いの信頼関係を試すいい機会(笑)。だれかが足を引っ張ってしまっても喧嘩しないようにね。その分、いいスコアを出せた時の喜びは絶対、一人プレイでは味わえない特別なモンとなるハズ！　力を合わせて頑張ってみよう！

はっきりいって、絶対やった方がいいです、セッション。曲の難度は各自選択できるから、腕に自信がない人はうまい人に頼る、逆に上級者はみんなを助けるなどといった遊び方もできてしまう、もしくは自動的にそうなってしまうのがポイントです。もちろん、腕に自信があるプレイヤーを集めて、インターネットランキングに参加するってのもまた面白い。こっちは信頼関係が重要だね。

セッション大成功!!

6

というわけで、仲良くセッション大成功となりました。成功の秘訣は、とにかく楽しむこと！　スコアアタックをするとなると難しいかもしれないけど、たまにはそういうしがらみを忘れて、好きな曲をてきとーに楽しんでみる、ってのもオツなものでございます。もちろん、使えるならカードも使って、わいわいとやりましょう。ただし！　騒ぎ過ぎはお店に迷惑がかかるので一応注意しておいたほうがいいよ(笑)

気になる結果は…？

5

ちゃんとクリアできちゃいました！　例え集まったメンバーの腕がまちまちでも、自分の実力に合った難度を選べばこの通り！　あまり見栄を張った難度を選ばないようにね(笑)。

ギタドラコンポーザーコメント集

予告通り今月は、ギタドラコンポーザーの皆さんからのコメント集！　チェックするしかなぁい！

小野秀幸

コンポーザー。亜熱帯マジ-SKA爆弾の隊長でもある。明るく楽しい曲が多いのが印象的。また、ホーンを扱った曲を非常に得意とする。
代表作に「三毛猫ロック」「正論」「CLASSIC PARTY」シリーズなど。

「正論」や「三毛猫ロック」のように明るく楽しい曲を書くことが多いんだけど、今回は一味違います。今回の「less」は自信作ですね、ある意味。MAKIのボーカルもいいでしょ？　切ないよね。ずっとテンションの高い曲とか作り続けると楽しいんだけど、それはそれで疲れてきちゃって(笑)。自分で「癒し」に入ったのかな。皆さんも疲れたときにぜひプレイしてみて。癒されるハズ。そして気付けばギタドラも10thに近づいてきましたね。こんなに長く皆さんから愛されるゲームになるとは思ってなかった。

音楽って不思議な力を持ってるよね。昔聴いてた曲を久しぶりに聴きかえしてみると、その時の自分を取り巻く景色が頭の中にパッと甦るじゃない。今、昔のサントラとか聴くとまさにそんな感じがしてます。「あの時はあんなこと思いながらこの曲作っていたなぁ」とかね。「あんなこと」は秘密だけど(笑)。これからもいろいろな曲を作っていくので応援よろしくね！　あっ、そうだ、亜熱帯マジ-SKA爆弾もよろしく！

泉 陸奥彦

コンポーザー。GF、dmともに1stから参加。作った曲は50曲以上。
代表作には「JET WORLD」「RIGHT ON TIME」、DDシリーズ、民族シリーズなどがある。

すでに恒例となっている民族音楽シリーズ、今回はフォルクローレ「TIERRA BUENA」を作りました。ほのぼのとした素朴な雰囲気のあるこの曲は、クリップも含め今作のオススメ曲のひとつです。どうでしょう皆さん？　気に入ってもらえましたか？　このGFdmの民族音楽シリーズを通じて世界の色々な国の音楽に興味をもってくれる人がひとりでも増えたら、すごくうれしいです。ほかにも、ハードでノリノリのロックンロールナンバー「USED TO ROCK'N'ROLL」、高難度のDDシリーズ「MODEL DD4」、民族っぽいインスト曲「CRIES IN THE WILDERNESS」を作りましたので、ぜひプレイしてみてください。これからも、ギタドラをよろしくお願いします。

音楽事典　備えあれば憂い無し。インターネットランキングに興味を持ったら、曲の練習ばかりじゃなく、細かいルールのチェックも忘れずにしておこう。せっかくいい記録を出せても、ルール違反だったりしたら泣くに泣けないぞ。　GUITARFREAKS 9thMIX&drummania 8thMIXオフィシャルサイト→http//www.konami.co.jp/am/gfdm/gf9dm8/top.html

君はもうGETしたか？

「GUITARFREAKS 9thMIX」&「drummania 8thMIX」のサントラが好評発売中だ。BONUS TRACKを含む新規追加曲や、ゲーム中に使われている曲はもちろん、アンタンテやチェリーなどのカバー曲まで、「GUITARFREAKS 9thMIX」&「drummania 8thMIX」のすべてが収録されているぞ。ゲーセンでは聞き取りづらい部分までじっくり聞けちゃうから、ファンのみんなは絶対にGETしておこう！

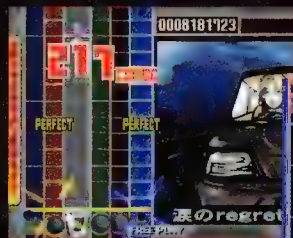
GUITARFREAKS 9thMIX&
drummania 8thMIX Soundtracks
2003.6.4(Wed) IN STORE NOW
品番：KOLA-34
価格：2,243(TAX IN)

次号予告

なんとっ！ 次回はついに最新作の情報をお届けするぞ！ しかも楽曲を提供してくれたアーティストがドイツから来日！ そのアーティストについては、今月のアーケードゲームアナライズで一足お先に紹介しているぞ。新曲はどんな曲なのかな？……請うご期待！

隠し曲解禁情報！

サントラに聞き慣れないトラックが収録されているのに気付いた？ 実は、隠し曲が先行収録されていたんだ。みんながこれを読んでいるころにはもう解禁されているかも？ 作曲者である泉氏からもコメントをもらえたぞ。こちらも要チェックだっ！

新曲 涙のregret

ハードなギターが心地いいっ！ もちろんセッションにも対応しているので、友達と派手に掻き鳴らしてやろう。

こちらは見るからにやりごたえがありそうなドラムパート。キミの腕の見せどころだ！

「MISS YOU」、「Destiny lovers」、「スタアの恋人」と続く「くにたけ みゆき」シリーズの第4弾です。
この曲はテンポの速いハードロック風の曲ですが、誰でも親しめるように分かりやすいメロディーラインで作ってみました。
また、くにたけ みゆきさんの、切ない中にも激しさのあるボーカルと相まって、ハードロックファン以外の方にも十分楽しんでもらえる曲だと思います。
ギター、ドラム共に体力系のシーケンスになっていますが、みなさんクリア目指して頑張ってくださいね。

泉 陸奥彦

Yuei

コンポーザー。"SILLY GIRL"で作曲デビュー。速くて激しい曲が多いHandsome JET Projectのギター及び作曲を主に手がける。
代表作は"わすれもの"、"君のとなりに･･･"など。

今回収録されている「瞬的愛歌(JET LOVE)」はHandsome JET Projectとして5曲目となります。恋するどきどきを曲にしてみました。曲解説します……。「初めて逢ってスイッチオ～ン！ →ドキドキ隠して平常心♪ →うきうきデートで絶好調！ →いつか一緒になるんだ！ と→遠くて近きは男女の仲→愛してる！ 愛してる！ お前以外は見えないぜ!! →愛してる！ 愛してる！ ついに見つけたホントの愛!! →季節も変わったある日のデート→なんだか周りが見えてきて→自分は結構アイタタタ?? →メールの返事もめんどくさい→→→→→取り消し取り消し取り消し取り消し取り消しとにかく取り消し！ →俺って一人が好きなんだ！ →とにもかくにも一人がサイコ～！ →(最初に戻る)」
いやぁ恋ってすごいねぇ～！ ちょっと心が離れて久しくなると変になるモンね。なんて、どうでもイイです、ごめんなさい。何がいいたいってHandsome JET Projectを今後ともよろしくってことでした。おしまい。

Jimmy Weckl

コンポーザー。大学在学中からプロとして演奏活動開始。
ゲーム音楽制作歴は長く、担当作品は100を軽く超える。また、ペンネームでの活動も数多い。

waza,centaur,three worms,herring roeといったおなじみの路線。「二作分ほどあけたし、そろそろええかな？」と"万華鏡"を制作しました。自分で仕掛けた拍子の罠に自ら引っ掛かりながら楽しく作れたんできっと楽しんでいただけると信じてます。もう一曲の「impulse of blue」。遠くからあこがれの人を想う女性……という僕の理想の状況をクリップの方で表現していただきました。(そんな経験ないですから、せめてクリップで……) ぜひ楽しんでください。
そして今後は、「うそぉ、Jimmyこんなん作れるん？」というような僕のギタドラで出していない部分をみなさんにご披露できるように頑張っていこうと思っています。

「涙のｒｅｇｒｅｔ」は、みんなが通ってるゲーセンにもぼちぼち登場し始めているんじゃないかな？ なんと、隠し曲はこの一曲だけじゃない！ 時間が経つに連れて、さらに二曲が解禁となるぞ。どんな曲が出るかはお楽しみっ！ 出現するその日を心待ちにして、インターネットランキング DIVISION 2に精を出しておきましょう～。

The ultimate system beatmania deluxe version.

beatmania ⅡDX 9th style

ビートマニアⅡDX（ツーディーエックス）
9th style（ナインススタイル）
■メーカー：コナミ／コナミマーケティング
■ジャンル：DJシミュレーション
■操作方法：7ボタン+1スクラッチ
■発 売 日：2003年6月下旬（稼働中）
■使用基板：—

旧曲も新曲も残さずプレイだ！

9th styleついに稼働！

プレイヤーが待ちに待っていた「beatmaniaⅡDX 9th style」。この号が出ているころには、近くのお店で続々と稼動しているハズ！

50曲以上新曲だけでなく、新たに復活をとげた旧曲たちが彩る曲選択画面は壮大の一言！　しかし、選択画面では作品別ソートができるような親切設計になっているので、迷わずプレイしたい曲を選択することができるようになっている。とにかく、近くのゲーセンに急げ！

初心者も安心！　新設ビギナーモード

初心者向けのモードであるBEGINERモード。必ず二曲遊べるのが嬉しい。また、最大で3曲遊ぶことができるぞ。

難度が1～2までの曲のみが選択できる。ちなみに、『5.1.1』などはもともと簡単なので、7KEYのまま選べるぞ。

今回は、初心者のためにビギナーモードが追加されている。必ず二曲遊べるだけでなく、選択できる曲は、LIGHT7、7KEYの中でも難度が1～2の曲のみ。これは、初心者が曲選択時の時間切れで難しい曲を選んでしまわないように配慮したというもの。

また、オプションに関しても、すべてデフォルトで固定となっている。これも、スタート時知らず知らずのうちに間違えてオプションを選んでしまうことのないように配慮してあるとのことだ。本当に初めてⅡDXをプレイするけど、周りにⅡDXをやっている友達がいない、そういう人はこのモードでゲームの内容を掴んでみるといいぞ。

残りのエントリーカードを大紹介！

前号でエントリーカードの一部を紹介したが、まだまだその種類は豊富。「8th style」までのポスターが一堂に会し、どのカードを選んでいいか迷ってしまう。全部集めれば、GOLI氏のイラスト変遷も一目で分かるぞ。キミのお気に入りのカードはどれかな？　カードによっての隠し要素なども気になるが、それはプレイしてからのお楽しみ……かな？

ダンス系楽曲を多数収録した「4th」と、ジャンルの広がり具合が大きな特徴となった「6th」。カードを見るだけで、そのときの思い出がよみがえるよね。

GOLI氏のイラストの変遷が分かるこの二枚！　ノスタルジックに浸るのも、ファンとしてはまた格別なのでは？

ゲー事典 上でも少し触れているが、今作「9th style」から待望のe-AMUSEMENT対応に。そうなると、プレイヤーとして一番気になるのは、カードを使用することによるゲーム内の変化だろう。記事を作成している現在でも未だ不明な部分が多く、同社の「ポップンミュージック9」同様の楽しみ方ができるのだろうか？　まだまだ謎の多い今作、今後が楽しみ。

まだあるぞ！ 9th style新曲紹介！

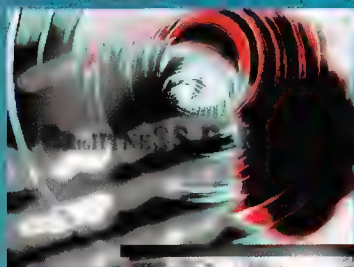
「9th style」で追加される新曲は、前号で紹介したものだけではない！ まだまだある新曲をさらに公開！ そして、今回は3曲をピックアップして紹介していこう。

リストを見ると、特にREMIX曲が充実しているので必ずチェックしておこう！ 昔の好きだったあの曲が、ほかのコンポーザーの手によって一体どのように変化しているのか、かなりの聞きどころであることは間違いないぞ！ さらに、リミックスはムービーも一新。こちらも一見の価値アリだ。

BRIGHTNESS DARKNESS

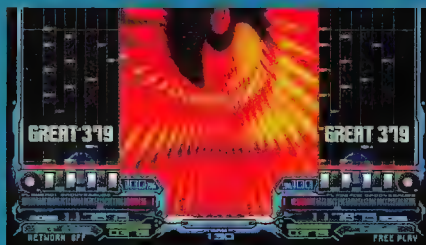
SPARKERの新曲が「BRIGHTNESS DARKNESS」。曲名通りのダークなMOVIEが特徴的だ。ジャンルはROCOCO TEK。ロココとは18世紀フランスに見られる、貴族的な優美さである。果たして、ロココスタイルのテクノとは？ 聞くしかないッ！

Silvia Drive

なんと、dj TAKAがB For Uメンバーの一人、Noriaちゃんをフューチャリング！ さらにムービーは、ファンにはうれしい完全なプロモーション・ビデオ仕立て！ ジャンルはHAPPY HANDBAG!? 気になるアナタはとにかく選んで遊んでみて！

lights

新規アーティストであるflareが送るSOULナンバーが「lights」。SOULとはいえ、bpm142とそれなりの早さで曲が進行する。どうやら初出のエキスパート6コースには入っていないようだが、解禁後にはお目見えするかもしれないのでしっかりと練習しておこう！

GENRE	TITLE	ARTIST	
FRENCH BOSSA	CHARLOTTE	Db.Saka feat. Piasa	★×4
POPS	Honey	good-cool	★×5
HOUSE	OVER THE CLOUDS -Flying Grind mix-	Lala Moore remixed by Flying Grind	★×5
ELECTRO 2 STEP	RISLIM -Remix-	ric remixed by Hisashi Nawata	★×5
TECHNO	BREEDING	SLAKE	★×6
LATIN GROOVE	FESTA DO SOL	Mt.Circle	★×6
FUNK SHUFFLE	fun	Mr.T	★×6
EXTREME GRANGE	I can fly,I've got reason	Yu Takami	★×6
HOUSE	I Was The One (80's EUROBEAT STYLE)	NAOKI remixed by good-cool	★×6
TRANCE	Let The Snow Paint Me -Y&Co.Remix-	Sana remixed by Y&Co.	★×6
SOUL	lights	flare	★×6
TECHNO	SWIT	CHRAM	★×6
ELECTRONICA	The end of my spiritually	EeL	★×6
2 STEP	traces -tracing you mix-	TaQ remixed by kors_k feat. U	★×6
NRG	BAD BOY BASS!! (dj Remo-con MIX)	Y&Co.	★×7
ULTRA ROCK BEAT	Be Rock U (1998 burst style)	NAOKI	★×7
ROCOCO TEK	BRIGHTNESS DARKNESS	SPARKER	★×7
EUROBEAT	HYPER EUROBEAT (IIDX style)	NAOKI feat.PAULA TERRY	★×7
EUROBEAT	MARIA(I believe...)	NAOKI feat.PAULA TERRY	★×7
HAPPY HANDBAG	Silvia Drive	dj TAKA feat. Noria	★×7
HIP HOP	SWEETEST SAVAGE	ASLETICS	★×7
US HARD HOUSE	WANNA TELL THAT WORD	SADA	★×7
DRUM'N'BASS	Karma	TaQ	★×7
GOSPEL	Make A Difference	Lala Moore with CoCoRo*Co	★×7

ゲー事典 REMIXされた曲は今のところ9曲。リミキサーには、dj TAKAやTaQ、Mr.T、NAOKIといったおなじみの面々に加え、『4th style』で一般公募から楽曲提供したkors_kやRyu*の姿も。また、前作から楽曲を提供している横田商会、新規参加のFlying Grind、Hisashi Nawataも参加しているぞ。どんな曲になっているのか、ぜひ一度聞いてみよう。

注目のエキスパートコース！

なんと、稼働して間もないが、エキスパートコースの表をドドンと掲載してしまうぞ！　読者のみなは、お店の人に頼んで、コピーして筐体の近くに貼っておいてもらうと便利だぞ。やってみたい楽曲が多く収録されているコースを選べば、一気に楽しめるハズだ！　エキスパートコースを眺めていると、インターネットランキングがとても楽しみだ。

コース1は「STYLISH」コース。聴いていて心地よいナンバーばかりが収録されている。まったりと楽しめるコースに仕上がっているぞ。

コース2はREMIXものを収録した「REMIX」コース。往年の名曲たちが、ほかのコンポーザーの手で生まれ変わった姿をいち早く聞きたいのであればこのコースをプレイするしかないっ！

コース3は、歌モノで構成される「VOCAL」コース。個性豊かなボーカルに耳を傾けながら、気持ちよくプレイできるぞ。歌モノ好きの方のお気に入りのコースとなること間違いなし！

コース4は硬質目のサウンドで構成される「CLUB」コース。いい意味で尖った楽曲のみで構成されているので、そういった方面のサウンドが好きなあなたはプレイ必須となるハズ。

コース5は「GOLDEN」コース。目玉になりそうなゴールデンナンバーたちで構成されている。前号で掲載した「ライオン好き」なども含まれている。インターネットランキングでも人気コースになりそうな予感。これは今から練習するしかないぞ。

コース6は、速い曲で構成される「MAX BEAT」コース。曲自体の難度も非常に高い上級者向けコースとなっている。前述の5コースを制覇し、まだ物足りないプレイヤーはこのコースをプレイし、さらに上を目指してみよう。

STYLISH

GENRE	TITLE	ARTIST
FILTER HOUSE	The Biggest Roaster	D.J. Spugna
ELECTRONICA	The end of my spiritually	EeL
FRENCH BOSSA	CHARLOTTE	Db Saka feat. Piasa
ENSEMBLE	ATOMIC AGE	SHUNZZY
FUNK SHUFFLE	fun	Mr.T

CLUB

GENRE	TITLE	ARTIST
EXTREME GRANGE	I can fly, I've got reason	Yu Takami
US HARD HOUSE	WANNA TELL THAT WORD	SADA
NRG	BAD BOY BASS!! (dj Remo-con MIX)	Y&Co.
ROCOCO TEK	BRIGHTNESS DARKNESS	SPARKER
HIP HOP	SWEETEST SAVAGE	ASLETICS

REMIX

GENRE	TITLE	ARTIST
EPIC HOUSE	u gotta groove -extend joy style-	dj nagureo remixed by Mr.T
2 STEP	traces -tracing you mix-	TaQ remixed by kors_k feat.U
EUROBEAT	I Was The One (80's EUROBEAT STYLE)	good-cool remixed by NAOKI
ELECTORO 2 STEP	RISLIM -Remix-	ric remixed by Hisashi Nawata
MIXTURE 2 STEP	Distress	dj TAKA remixed by dj TaQ

GOLDEN

GENRE	TITLE	ARTIST
LATIN GROOVE	FESTA DO SOL	Mt.Circle
ポデー	ライオン好き	AKIRA YAMAOKA
TURKISH PIANO'N'BASS	Golden Horn	Osamu Kubota
HARDCORE RAVE	one or eight	sampling masters AYA
POST ROCK	moon_child	少年ラジオ

VOCAL

GENRE	TITLE	ARTIST
LOLIPOP	Let's say Hello!	Takuma Saiki
HOUSE	Your Body	good-cool feat. Andrea L.Hopkins
HAPPY HANDBAG	Silvia Drive	dj TAKA feat. Noria
EUROBEAT	MARIA (I believe...)	NAOKI feat.PAULA TERRY
GOSPEL	Make A Difference	Lala Moore with CoCoRo*Co

MAX BEAT

GENRE	TITLE	ARTIST
RAVE	ACT	RAM
GABBA	rottel-the-Mercury	sampling masters MEGA
TRANCE CORE	Abyss -The Heavens Remix-	dj TAKA remixed by Ryu*
DRUM'N'BASS	Karma	TaQ
HEALIN' HARDCORE	Cradle	positive MA feat.akino

ゲー事典　ハメコラム：とりあえずエキスパ表を掲載してみました。e-AMUSEMENTサービスに関しては執筆現在まだ何も明らかになってませんし、今回のインターネットランキングもどういった催しになるのかまったく明らかになっていません。まあ、すべて含めてとにかく期待待ち。稼働するまでは前作でやりのこしたことに挑戦しておきましょう！

BEAT RAIZING ⅡDX SPECIAL
COMPOSERS' TALK SESSION

今月も「beatmaniaⅡDX 9thstyle」（以下「9th」）発表を記念して、コンポーザー座談会スペシャルの後編をお届けしよう。今回は各コンポーザーの方々にとってⅡDXがどんな存在なのか、その思いの程が伝わってくる、興味深い内容になっている。また、後半では「9th」新キャラクターの名前＆プロフィール公募の結果を大発表！　どんなアイデアが採用されているのか、しかと見届けてほしい。

NAOKI、Mr.T、dj TAKA、good-cool、SLAKE（from Left to Right）

ⅡDXは個人を大事にしてくれる空間

――いろいろな機種に楽曲を提供されているNAOKIさんから見て、ⅡDXの特殊性は感じますか？

NAOKI　ⅡDXはほかの機種に比べて、個人の持っている音楽性とかをフィーチャリングできている機種じゃないかなあと思うんです。普通の音楽シーンと同じような感じですよね。dj TAKAならトランスとかgood-coolさんがハウスとか、TaQくんやったらTECHNOやったり、俺やったらEUROとか。ああ、個人というものを大事にしてくれる空間。音楽性をわかってもらえる空間ちゃうかなあと。せやから、すごいプレッシャーも感じますよ。

SLAKE　確かにサウンドディレクターから道みたいなものを提示されるんですが、後は自由にやれという空気が有りますね。必ず最後は個人に一任し、自分の今だけの判断は有るけど、あとは有る程度野放し状態でやらせてくれるのが……。

NAOKI　怖いですよね（笑）。

SLAKE　うん。でもそれをまとめると、なんかまとまっちゃってるんで（笑）。

good-cool　初期は明確に「ディスコ作ってくれ」とか、指示が有ったんですけど、最近は割と任せていただいてるんで、自分でもこういうのが僕のカラーだというのが分かってきたんじゃないかな、という気はしています。あと、とりあえずスクラッチをいっぱい入れておけば、グックルっぽいって言われるんで（笑）。

いい意味での公私混同がⅡDXの歴史を作ってきた

Mr.T　作曲の段階でコンポーザーの皆さんは「自分との戦い」になるんですよね。だから、最初にこれっていわれて作るよりも、ある程度自由にやれた方が、限界点が上がるような気がするんです。で、それらが集まって、パワーになるんじゃないかなあ。

dj TAKA　ここにいるメンバーは何らかの形で、「2nd」以前から関わってきた人たちで、いわばベテランのコンポーザーたちなんですね。こうしたメンバーが、いい意味での公私混同をしてきた結果が、ⅡDXの歴史を作ってきたところが有ると思うんですよ。

例えば「ゲームセンター用の音楽でここまでやる必要無いだろ」「どうせこのリバーブ聞こえないだろ」……とか、確かに仕事として割り切ったときにこだわるべきではないところかもしれませんが、他人に分からないような細部においても、みんなあえてこだわり抜いてやってきてくれました。それは自分との戦いだったり、ライバルに負けたくなかったり。それって公私混同の「私」の部分であると思うんですけど、結局それがプレイする方にも伝わっていて今のⅡDXがあり、コンポーザーとしての人気につながっているんだと思います。そこまでやってくれる人たちは、あるジャンルの曲が欲しいんじゃなくて、まさにその人の曲が欲しいんですね。

なので、この辺のメンバーに合わせて、ほかにもたくさんのⅡDXの動脈を担う人たちに対しては、あえてよけいなことは言わないようにしています。新たに参加される方には「こういうのをこうしてそうして」という風に、今でもかなり細かく言うんですよ。

SLAKE　泣いちゃうところですね、「ここでSLAKE泣く」とか（笑）。

good-cool　思ったよりいいこといいますよね（笑）。

dj TAKA　思ったよりって（笑）。

作っている本人が楽しむ心を忘れちゃいけない

NAOKI　音楽ってジャンルごとに様式美があるじゃないですか。それを逸脱してしまうと、曲として成立しない曲が生まれてしまう。そういうのってインストゥメンタルでは作りやすいような気がするんですけど、歌モノっていうのを考えると、すごく難しいかなあと思うことが有りますね。例えば"MAX300"とかはまさしくゲーム性を考慮した曲ですね。音楽として聞かせる部分を前面に押し出していない感じです。きっとみんなそういうのあると思うんですよ、「これは聞かせる曲、これはたたかせる曲」と。

good-cool　歌のメロディーは、絶対に最後じゃないと作れないんですよ。まず歌から作ってしまうと、オブジェを作るのに制約が生まれちゃって歌と当たったりして。どんないいメロディーでもオブジェと当たっていると、両方とも聞こえないんですよね。だから、オブジェを邪魔しない最高のメロディー、みたいのをいつも心掛けてますね。で、かなりキツイですね。

――dj TAKAさんはコンポーザーとして、そういう悩みはお持ちですか？

dj TAKA　そうですねえ、僕は無い方かもしれないですね。ゲーム性を考えた曲を作る場合もありますけど、僕は楽しんでやってる方だと思いますね。みんな楽しんでいないわけじゃないとは思うんですけど（笑）。

good-cool　ええ、そうですね（笑）。

dj TAKA　作っているときって、反復して何回も何回も聞かなきゃできないじゃないですか？　それで客観性を失うことが結構有るんですよね。なので、作っているときは「最高！」と思っていても、しばらくすると「あれ？」みたいな（笑）。僕はそこまで冷静に作れてないのかなあと思います。

NAOKI　いや、作れているからこそ、プレイヤーの支持があるんでしょうね。逆に天然でやってるから、それが皆さんによく伝わってるんでしょう。

dj TAKA　そういう風にやる曲も有ればそうでない曲も有るかもしれません。プレイヤーもここに来て二極化しているので、やっぱり作っている本人が純粋に音楽を楽しむ心を忘れちゃいけないな、と思うんですよね。

good-cool　意外といいこと言うなあ（笑）。

dj TAKA　最近は楽しんでやろうっていうのを心掛けているんです。ね、SLAKEさん（笑）。

SLAKE　よく言われるんですよね（笑）。「楽しまなきゃダメですよ、忘れちゃいましたか？」って。忙しさにかまけると、すべて忘れちゃうんです（笑）。

dj TAKA　毎回違った心理状況で作っていることになるので、それがバージョンのカラーとして表れるんだと思いますが、とにかく楽しんで作ったなぁというのが「9th」です。各コンポーザーの曲も、いつも以上にその人らしい、個性的な楽曲が集まったんじゃないかと思います。皆さまに長く遊んでいただけたら幸いです。

『9thstyle』新キャラクター 名前&プロフィール大募集　結果発表!!

先月号で急きょ募集することとなった、『9th』の新しい女の子キャラクター名&プロフィール。あまりに唐突な展開で、どれぐらい応募があるのか正直不安だったが、フタを開けてみると……すさまじい数の応募に仰天！　応募作品すべてをGOLIさんにお届けし、選考していただいた。結果は果たして……？

MESSAGE from GOLI

Yo, how you been, bro！　まずは、前回わたくしが気軽に書いたプロフィール募集に、とんでもない数のご応募ありがとうございました。

一日お休みを貰い、出社してみれば、アルカディア袋がこんもりと。ナニコレ？　葉書、封筒はもちろん、メールをプリントアウトしたものがドッサリと[illegible]。数が多いので、まずは名前から選んでみれば？　と言うスタッフの意見も有りましたが、送っていただいた皆さんの熱意が一枚一枚に込められていたので、一字一句、一枚も見逃すことがないように、わたくし読みました。[illegible]、目が痛い。まだ三分の一か……。終電までに帰れるか……？

なんて感じで時は過ぎ、二日間かけて選出。一次から二次審査。三次審査で三通まで絞られました。葉書一枚。封筒一通。メール一件。ここからがどうしても決められず、三者の良い部分を抽出させていただく結果に相なりました。斐旺さん、はんぞーさん、斎藤啓介さんのお三方のアイデアをミキシング。ほかのどれを読んでも面白く、審査は難航。すべてが僅差でありました。ギリギリまで迷ってしまいました。どれも個性的で最高なプロフィール。最高な数多くの投稿、本当にありがとうございました。

ちなみに毎月送っていただいているイラストは来月に選考予定です。こちらにも、ご応募お待ちしていますので、よろしくです。

IROHA & SAKURA

■プロフィール
ⅡDX IMAGE CHARACTER #18
name:IROHA(彩葉)/SAKURA(茶倉)
age:17
blood type:AB
born:KYOTO
favorites:IROHA:オカルト本、緑茶、悪魔城ドラキュラ
:SAKURA:利きカフェラッテ、もんじゃ焼き、トゲトゲ

古都は京都の出身。
古くより続く名店、呉服問屋の「桐生屋」の三女にして末っ子。厳格な祖母が名付け親。
高校入学とともに上京。深夜の新宿、謎のコスプレ衣装で警察に追われて爆走する二人組みを追いかけ、その二人を追いかけていたリリスと出会う。聞けば同じ高校ですっかり意気投合。リリスを通じてⅡDXを知ることに。腕前はリリスと同じぐらい。
祖母ゆずりで霊感が非常に強く、誰も居ない所に向かってよく話し掛けている。東京に来て以来、ナイアにⅡDXで負け、病で体を失っても成仏できない茶倉という霊に憑依される。リリスと相反する性格でおしゃべりな明るい女の子だが、茶倉が憑依すると大胆になりクールで鋭い女性に。ライトプレイヤーがハードプレイヤーに豹変し、毎度ナイアに勝負を挑むが、彩葉の体力が持たず、最後で必ず負けてしまう。簪は魔よけとして祖母がくれたものだが、そのおかげで茶倉は彩葉の体から離れられずにいる。
憑依が解けると毎回指が異常を訴え、奇声を発す。周りからは二重人格ではないかと疑われているが、リリスだけが彩葉の体質を信じてくれている。普段は標準語の彩葉だが、照れると京都弁が出る。口癖は「ややわぁ」。ちなみに茶倉は「ぷっつぷす」。

●大好評！　フェイバリットナンバーズ&フェイバリットキャラクターズ　投票募集中!!

今月も募集させていただきましたが、両部門ともまだまだ募集しています！すでに送ってくれている方の分は、次回分の集計に加えますのでご安心を！　どちらの部門も、投票では必ず「[illegible]アンケートハガキ自由欄」に書いて送ってください。また、プレゼント番号の指定はP50を見て、しっかりとお書きください。両部門への同時投票も大歓迎。選出理由やこのコーナーへの感想など書いてくれるとうれしいです。

今月の投票者プレゼントは、ついにお目見え！　『9th』販促用ポスターです。前回同様特殊な素材に使用しているので、ぜひゲームセンターへ行って、その目でスゴさを確認してください！　なお、このプレゼントは投票してくれた方のみが対象となります。

●ⅡDXキャラクターイラスト投稿、募集中!!

皆さんのイラストにⅡDX開発チームの方がコメントしてくれるという、[illegible]企画！　イラストのデータ投稿については、以下のアドレスへ送ってくれてもOK。[illegible]

【あて先】
〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10
(株)エンターブレイン　アルカディア編集部
「ビートマニアⅡDX」係
【Eメール】
[illegible]

G.G.G.
Goli's Graphic Gallery

EIRI

■プロフィール
ⅡDX IMAGE CHARACTER #19
name:EIRI(英利)
age:?
blood type:A
born:NAGANO
favorites:バイク、コーヒー、味噌汁、蜂の子、ザザムシ、蚕、五平餅、MTO、

野沢菜は、長野の出身
ちょっと前に日本最高峰の芸術大学を卒業。現在はバイク(○ーレー)で日本各地を巡り、ⅡDX腕自慢たちと対戦武者修行中。ミュニョシハ監督の映画「lower world」の主人公にあこがれるニヒルな男。
彼が一日に飲むコーヒー量は尋常ではない。ふと気が付けば、うさお君マイカップに熱いコーヒーが。ゲーセンでもなぜか缶コーヒーではなく、うさお君マイカップ。コーヒーメーカーも無いのにコーヒーがどこから注がれているのかは謎である。
猛暑の真夏日、NIXがバイトをしているガソリンスタンドで、NIXのその投げやりな勤務態度にケチをつけ口論に。ナメた態度に長野産のローメンを無理やり食わせ、日本文化の厳しさを教える。が、ⅡDXをプレイしてNIXに敗北。勝つまでこの地に留まることを決意する。そんなこんなで士朗やエレキ、ナイアにYUZ、ついにはジルチにも負け続け、東京には当分滞在しそうな状況。
とりあえず、NIXの居るガソリンスタンドでバイト中。広くないサイレンの家にまたしても男が勝手に住み着く。蚕のさなぎの佃煮を普通におやつとして食べる英利。日夜「おーまいがっ!!」の二つの声がハモり、綺麗なメロディーを奏でている。そろそろ本気で嫁さんを探そうと流れ星に願い、枕を涙で濡らすサイレンであった。

ストーリーに、DTチャンスに熱くなる!!

待ちに待った「ドラゴントレジャー」が、間もなく発売となる。今回は、すぐにでも冒険に旅立てるよう、その遊び方を徹底的に紹介しよう。また、一通りのゲームの流れも網羅したので、これを読めば準備万端！　すぐにでもお宝探しに出かけられるぞ!!

OVERWORKS HP　http://www.o-works.co.jp
セガメカトロ研究開発部 HP　http://wwwsega-mechatro.com/

ドラゴントレジャー
■メーカー：オーバーワークス・セガ（メカトロ研究開発部）／セガ
■ジャンル：マスメダルゲーム
■操作方法：専用メダルシューター
■発 売 日：2003年7月中旬
■使用基板：NAOMI

Text：閃屋

ドラゴンの宝を求める者たちへ

マスメダルゲームにして、独自のストーリー性あふれる冒険世界を楽しめる『ドラゴントレジャー』。

危険と隣り合わせのお宝探しに出かける前に、筐体各所についてしっかりと把握しておこう。大量メダルを司る「DTチャンス（ほかのメダルゲームでいうジャックポットチャンス）」の巨大ルーレットから操作パネル部分、ステーション各部の役割まで、細かく紹介するぞ。

また、カード使用時の恩恵もバッチリ紹介。カードがあれば次回プレイ時に前回の続きからプレイできるぞ。

DT CHANCEルーレット

ドラゴンが守る、巨大ルーレット。DT CHANCEになると、このルーレットが回転するので決定ボタン（操作パネル説明参照）を押して止めよう。運良くDTマークに止まればさらにDTチャンスが継続され、再びルーレットが回転するぞ。

DTチャンスはいわゆるジャックポットと呼ばれるものだ。メダル大量獲得のチャンス！

カード販売機

プレイデータを次回プレイ時に継承できるカードは、販売機で購入する（500円）。一枚あれば、全キャラのデータを保存できるぞ。ちなみに、カードの使用回数制限は50回だ。

操作パネル説明

左右選択ボタン
移動中の分岐や質問など、あらゆる選択肢を選ぶときに使用する。戦闘で使う必殺技を選ぶときもこれを使う。

決定／必殺技ボタン
分岐や質問の決定に使う。また戦闘中は、必殺技ゲージが満タンのときに押せば、必殺技が発動する。

保存・終了ボタン
カードを使ってゲームをプレイしている場合、途中で終了したいときはこれを押す。誤作動防止のため、1秒以上押して初めて認識される。

カード挿入口

メダルトレイ

ステーション機能解説

ドラゴンズアイテム

宝箱や魔物を倒すことでランダムで出現する「ドラゴンズアイテム」。一つ入手するごとに、モニターの上にあるランプが一つ点灯する。八つすべて点灯すればDT CHANCEだ！

モニター

各ステーションに一つモニターがあり、キャラクターの移動や戦闘の様子はここに表示される。そのほか会話やステータス画面など、さまざまな画面の内容については次のページでたっぷり紹介しよう。

チャッカー

打ち出したメダルは、クリアプレートを転がって、必ずここに落ちる。メダルが狙ったチャッカーに落ちるようにうまく操作しよう。移動中は、両端を省く7個所、戦闘中は9個所全部が有効となる。

メダルシューター

手元のメダルシューターにメダルを投入すると、ここから打ち出す。シューターを左右に動かしてチャッカーを狙え！

プッシャーフィールド

チャッカーに落ちたメダルはここに供給される。遊ぶ際にはこのフィールドにメダルが多いステーションがお薦めだ。

はみ出しトレジャー　主人公キャラクターがそれぞれの目的を持ち、テンポ良くストーリーが進むので、先が気になってしかたがないストーリーモード。ある主人公を選んでプレイしている中でも、別の主人公キャラクターが登場し、キャラクター同士の物語がが交錯することもあって楽しいのだ。アクの強いサブキャラクターも魅力的。どのキャラクターで遊び始めるかは、君次第だ！

魅惑の画面を余すところなく紹介するぞ!!

戦闘中の画面

①魔物HPゲージ　魔物の上にあるHPゲージは、紫の部分がその魔物の残りHPを表す。攻撃を当ててゲージをゼロにすれば、魔物を倒せる。一撃で倒せるものも居れば、攻撃を数発当てても倒せないものもいるため、ライフゲージの残量には注意が必要だ。

②ヒットコンボ表示　同じターゲットに連続して攻撃を当てると、コンボ攻撃となる。コンボは最大5ヒットまでになっている。単発で当てるよりも大ダメージになるため、耐久力のある魔物に対して非常に有効だ。メダルを連続投入してターゲットを狙おう。

③ターゲット　魔物の下に表示され、その魔物の攻撃判定を表す。これが表示されている場所のチャッカーにメダルを入れると、ダメージを与えられる。魔物によっては、動き回ってターゲットの場所が変わったり、数が増えたりするので慎重に狙おう。

④ウィークポイント　魔物の弱点を示す。ターゲットに攻撃するよりも大きなダメージを与えられる。しかし、すべての魔物に存在するわけではない。また魔物によっては、常に表示されずに一定のタイミングで現れるので、表示されたときは急いで正確に狙おう。

勝利すると……

カード使用時にはメダルと経験値、非使用時はメダルを手に入れることができる。

負けると……

HPがゼロになると戦闘に敗北。進んできた道を少し後戻りしてしまう!

必殺技を有効に使え！

魔物に攻撃を当てると必殺技ゲージが増えていき、満タンのときに決定ボタンを押すと、現在名前が表示されている必殺技が発動する。使用できる必殺技の種類はキャラクターによって異なり、レベルアップすることでそれぞれの新しい必殺技が増え、左右選択ボタンで選択できるようになる。

EXPが貯まればレベルUP！

EXP（経験値）が一定量に達すると、キャラクターがレベルアップする。これによってキャラクターのHPの上限や攻撃力、防御力が上がっていく。また、ときどき新しい必殺技を覚えることがあり、レベルアップを重ねていくと冒険を進めるのが楽になっていくというわけだ。次のレベルアップを目指してばりばり魔物を倒していこう！

移動中の画面

①プレイヤーの状態　使用キャラクターとそのレベル、緑のHP（ヒットポイント）ゲージが表示される。HPは戦闘時に攻撃を受けると減り、ゼロで敗北。ストーリーモードでは戦闘終了後に全回復し、ハンティングモードでは薬草などのアイテムでのみ一定量回復する。

②必殺技ゲージ　必殺技を使用するためのゲージ。写真の状態は空っぽだが、戦闘中にメダルを投入すると上昇していく。キャラクターによって使える必殺技の種類・効果が異なる。また、レベルアップしていくと使える必殺技の種類が増えていく。

③装備中の武器　現在装備中の武器を表示。写真の装備は、セシルが最初から持っている「樫の杖」だが、冒険中に武器を手に入れると、その種類が増えていく。装備変更はダンジョン内では行なえず、冒険前に確認できるステータス画面で選択できる。

④ステップゲージ　このゲージ全体が、一つのダンジョンの移動距離を示している。一番下がスタート地点で、上がゴールとなっている。1ステップが、ブーツマークから出現する数字の1に当たり、5が出たら5ステップ進める。全ステップが埋まればダンジョンクリアとなる。

⑤ストック　キャラクターの移動が終わらない内に、続けてブーツマークにメダルを当てて数字を出していき、一定数貯まったらストックボーナスが発動する。この状態だと宝箱の出目が良くなるのでどんどん出おう！　詳しい発動条件は次回にご紹介！

⑥宝箱

宝箱はメダル獲得のチャンス。これが表示されたマス目に到達すると、宝箱が出現してルーレットが回転し始める。メダル以外にもさまざまな出目があって、運が良ければDTチャンスに即突入するぞ！

ルーレットが回り始めたら、決定ボタンを押して止める。

25枚のメダルをゲット。この調子でどんどんお宝を手に入れよう！

⑦プレイヤーの現在位置　プレイヤーがステップゲージをどこまで進んだのかを示している。これがステップゲージの一番上まで移動すればダンジョンクリアとなる。

⑧ターゲットガイド　ターゲットガイドの間にブーツマークがあるときに、その真下にあるチャッカーにメダルが入るとブーツマークがさまざまなマークに変化する。

⑨ブーツマーク　ブーツマークにメダルを当てた際に、数字に変化すれば、出た数字の分だけステップゲージを移動できる。しかし魔物マークが出ると戦闘に突入する。また、ブーツマークは銅→銀→金の順に大きい数字が出る確率が高い。

⑩ダンジョンゲージ　ダンジョンをクリアするごとに、一番下から三角のゲージが一つずつ埋まっていく。四つあるゲージを埋めると、ボスとの戦闘となる。ボス戦に勝利すれば、ジャックポットスロットに挑戦できるぞ！

ブーツマーク変化表

銅のブーツマークにメダルを当てるとランダムで数字・魔物・SILVER（銀）・GOLD（金）マークに変化し、数字が出ると移動、魔物は戦闘となる。銀・金ならば、同色のブーツマークが出現し、再びメダルを当てると数字に変化する。

そのほかにもこんな画面が

ストーリー進行中

ストーリーモードでは、ダンジョンクリア時などにキャラクターが登場して話が進む。

会話を通して展開する物語。セリフは決定ボタンで飛ばすことが可能だ。

ステータス画面

冒険に出る前に、装備する武器を選択したり、取得したアイテムを確認できる。

セシルの初期装備は樫の杖。新しい武器を入手した場合、ここで選べる。

ショップ

ハンティングモードにだけ存在する。ハンティングモードは次回に詳しく紹介するぞ。

見つけたアイテムによって、それに見合う枚数のメダルと交換してもらえる。

はみ出しトレジャー　二人プレイのススメ：敵からダメージを受けると、戦闘が終了しても回復しないハンティングモードでは、敵から攻撃を受ける前の先制攻撃が重要。そのため、二人プレイが特にオススメ。画面内に複数の敵が出現すると、ネコの手も借りたいという感じになるので、友人知人、彼女や彼氏にお願いして一緒に戦ってもらえば、楽しみは倍以上に広がるぞ！

ゲームスタート
- カード有り → キャラクターセレクト
  - ハンティングモード → ショップ → ダンジョン → ショップへ戻る → 保存 → 終了
    - さらなるダンジョンに挑戦
  - ストーリーモード → ダンジョン1 → ダンジョン2 → ダンジョン3 → ダンジョン4 → ボス戦 → 保存 → 終了
    - ストーリーの続きを進める
- カード無し → カード無し用のミッション → ミッションの続きを進める

ドラゴン探してお宝ゲット!!

ゲームの進め方

ゲームの流れを、フローチャートで見ていこう。この通り、カードが無いと遊びの選択肢がちょっと減ってしまうのだ。だからカードを使ったほうが、絶対に楽しいって！

カードシステムについて

カードがあればおトクな要素が

カードを使ってプレイすると、キャラクターの成長記録、集めたアイテムなどの情報が次回プレイ時にも継承される。これはメダルファンにとって、すごくもうれしいよね！

また、ストーリーモードと、ハンティングモードを遊ぶことができるのは、このカードを使用している場合に限られる。三人のキャラクターからプレイしたいキャラクターを選べるのも、カードを使用すればこその特典なのだ。ぜひ購入しよう。

すべてのキャラクターのストーリーを楽しみたいなら、カードを使用しないとね！

カード無しの場合は？

では、カードを使わずにプレイすると楽しめないのかというと、そんなことはない！カードを挿さずにプレイしても、カード無し用のミッションをプレイできるのだ。

ただし、キャラクターは選択できず、カーライルがプレイヤーキャラクターとなる。当然だが、その成長の記録を残せないのでちょっともったいない。でも、とにかく一度遊んでみてほしい！

専用のミッションも面白いが、カードがあればストーリーがよりドラマチックに展開される。

いつでも保存続きを遊べる

カードを持ってさえいれば、ダンジョンの途中で席を立ちたくなっても、保存・終了ボタンを1秒以上押すことにより、セーブすることができる。自分が育てたキャラクターの成長した記録や、取得したアイテムなどのデータを残すことができる。

ただし、次にプレイするときには、進行途中だったダンジョンの最初のステップからになってしまうことを忘れずにいよう。区切りの良いところで止めるのも大切だ。

ダンジョン終盤だともったいない気もするが、データはバッチリ残るぞ。

二つのモードで目指せドラゴン

ストーリーモード

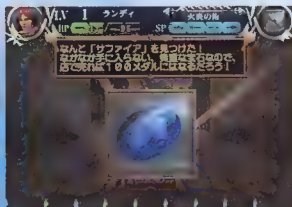
一つのシナリオは四つのダンジョンで構成され、最後に待ち受けるボスを倒すとシナリオクリア。個性豊かな三人の主人公キャラクターそれぞれにシナリオが用意されているので、プレイしていて飽きがこないぞ。旅を続けて成長し、アイテムを増やしながら、ストーリーを楽しもう。

主人公だけでなく、脇を固める登場人物もバラエティ豊か。本作の物語性をじっくり楽しみながらメダルを集めていくこのモード、何は無くともまずこちらからプレイすることをオススメする。

初心者ならまずストーリーモードで、移動や戦闘のシステムに慣れるべし。

ハンティングモード

ダンジョンをクリアするごとに、地上へ戻るか、さらに進むかの選択を問われる。一定のHPでダンジョンに潜り、たくさんの宝石を取ってくることにチャレンジするのがこのモード。ストーリーモードと違って、減ったHPは戦闘が終了しても回復せず、ゼロになると地上に戻され、手に入れた宝石は失ってしまう。

無事地上に戻れれば回収した宝石をショップでメダルに換えてくれる。中には先に旅だった冒険者が落とした宝石が落ちている場所もあるようだが……？

宝石アイテムは、深い階数へ潜るほど、高価なものが出る確率が上がるぞ！

おしえてランディ！

「お、俺!?　ちょっと、急に聞かないでよ!!」

Q ねぇねぇ！『ドラゴントレジャー』には、ストーリーモードのほかに、ハンティングモードってのがあるらしいけど　本当なんですか？

A えっ、ヒント？ [illegible] お宝が手に入る [illegible] いたことがあるよう [illegible] 解説すると思うから、それま [illegible]

はみ出しトレジャー オーバーワークスのホームページに「ドラゴントレジャー」の情報が満載なオフィシャルページが登場!!　とにかく一度【http://www.o-works.co.jp/dragontreasure/】にアクセスしよう。もちろん同社のホームページ【http://www.o-works.co.jp/】、メカトロ研の【http://www.sega-mechatro.com/】も要チェック！　情報だけじゃなく読み物も面白いぞ!!

アルカディア×媚山 厚コラボレーション第四弾

猛き炎、海を渡り、時代を超える。

立体貴族

回を重ねるごとに、多くの読者へ衝撃を与え続ける当シリーズ。今回、氏が挑んだのは『ソウルキャリバーII』より、マキシ。キャライメージを凝縮した立体魂を、とくとご覧あれ。

立体作家より

媚山 厚（こびやま あつし）

1973年生まれ。芸術家になることを夢見る、自称「粘土造形師」。主にフィギュアの原型を製作しているが、苦労する割に報われないことが多い。好きな作家はロダンルノワール、星なつき、金子一馬。

半年ぶりになります。これからは頻繁にこのページに出られると思います。多分。今回は僕もメインで愛用しているマキシです。「マキシの模型」ではなく、「マキシをモチーフにした造形作品」として、既成概念を捨てて新しい方向性を模索していこうと思い付いた事をやりたい放題やってみました。

本体は「ニューファンド」という造形用粘土に墨汁で色を付けています。子供のころに書道をやっていた経験からか、「墨汁使ってみたら面白いんじゃねえの？」などというい加減なことを思い付いて、本当に使ってみたらこれが案外うまくいきました。模型という狭い分野で、限られた表現を探していたとしたらこんなことはできないでしょうね。何をやるにしても、広い視野を持つことは大事。

こういった「キャラクター造形」ではキャラの持つイメージを損なわずに、上っ面だけでなく内面的な部分まで表現することが重要です。このマキシでいえば前髪の形や眉などの外観的特徴じゃなくて、マキシの精神的な部分を「顔の表情」で伝えることが最も重要。具体的にどうするかというと、まず日ごろから人間の顔の動きを観察しておきます（さすがに話しているときとかは観察しないですが）。で、ゲームをプレイしてマキシはどんなキャラなのかを研究します。資料を見るだけじゃダメ。そんなことを続けながら造ったものがこれです。マキシってこんなやつでしょ？

作品：マキシ（ソウルキャリバーII）
ノンスケール／全高10.7cm

今回、圧倒的に作品の求心力をかき立てているのは「薄墨を使った彩色」。着眼点に、センスの鋭利さが際立つ。

マキシを使い倒した媚山氏だからこそ描ける、表情。強敵を前に、彼は幾度となくこの顔を見せたはずだ。

独特の髪型すらも、ごく自然に「作品」の一要素として馴染ませている。試行錯誤の果てにつかんだ結論なのだろう。

次回の貴族（夏予定）では、いまや日本の夏の風物時と化した、銀河最大級の立体造形イベント"ワンダーフェスティバル"の特集です。そこではアルカディア版"ワンフェスの歩き方"なんぞをやってみよーかと考えております。イベント参加に敷居の高さを感じている君も、これでワンフェス通に!? って、効力が発揮されるのは冬のワンフェスになりますが（泣）。

ポップンな関係 No.24

シルク・ド・ソレイユとレバ刺し

――まずは、最近のお二人の近況などをお伺いできますか？

すわ　そうそう、行ってきましたよ、"キダム"！　もう、最っ高でしたよ。

[illegible]　千秋楽に、僕とすわ君の二人で行ってきたんですけど、あれはすごかったですね。この世のものとは思えない。

すわ　まさにアンビリーバボー＆スペクタクルですよ！　これぞ本物、これぞプロフェッショナル！　って感じでしたっ。

――そのキダムの感動を経て、今度、すわさんのニューシングルが出るんですよね。

すわ　そうです！　「ホップ！スキップ！ジャンプ！」!!　現在テレビ東京系列で放送中の『ボンバーマンジェッターズ』の新主題歌です！

――今回の曲は、パーキッツの片岡さんが手がけられているということですが……。

すわ　曲を聴くと「おお!! パーキッツだ！」って感じです。ブタパンチさんじゃないですよ(笑)。

[illegible]　片岡さんに書いてもらった曲を、僕がアレンジさせていただきました。あとはもちろんギターもですね。

――曲を聴かせてもらいましたが、割と前向きな明るい曲調ですよね。

すわ　曲の感じは明るいですけど、歌詞はそうとう真面目です!!　曲の中でも歌ってますけど「一日一歩、十日で百歩」――これはですね、普通に日々を重ねていくのではなく、一日の中に濃い密度を盛り込んで生きることが大切だ！　同じ一歩の中にも、どれだけの意味を持たせることができるか!?

――一日一歩のペースが、三日目には百歩分になっている、という具合にですね。

すわ　そうです！　例えばですね、同じ10日をフツーに過ごした人と、10日レバ刺しを食べ続けて過ごした人。一日の比較は大して変わらないと思いますが、10日続けると明らかに差がでているワケですよ！

[illegible]　強い語り口調だけど、例えがあんまりだ……(笑)。

すわ　そんなメッセージがこもった「ホップ！スキップ！ジャンプ！」、間もなくTVでもオンエアされるので、お楽しみに！

怒涛の最新曲登場！ その名も「School Life」

――7月3日にはコンシューマー版『ポップン8』が発売されますが、その中にも新曲を提供されているとか。

すわ　来た、来た、来た～！　新曲「School Life」！

[illegible]　前回のSchoolライブの時に、イントロだけやって……仮称が「顔の歌」となっていたアレです(笑)。

すわ　イントロだけなのに、アンコールとかもらってましたし。

――そもそも、この曲はどういう経緯で完成したのですか？

すわ　最初はですね、リハーサルの時に「ライブで登場する時のオープニング曲を変えよう」とか言ってて、その際に古川さんが作った曲が原型になってます。

――その時は、イントロしかなかったんですよね。

すわ　そうなんです。で、その時、古川さんが首を左右にめいいっぱい振りながら、半端なく満面の笑みで演奏してたのがえらく印象に残って……。

[illegible]　この曲って、リフとかにデスメタルっぽい激しさがあるんですよ。で、あんまり攻撃的過ぎるのはSchoolっぽくないだろ、ということで、爽やかにやればどうかなーと思って(笑)。

すわ　なので、この曲をやるときは、全員満面の笑顔で首を振ってください！　僕らも笑顔で、そしてお客さんも笑顔で！

――「School Life」というタイトルの由来は？

[illegible]　それも、前のライブの時にすわ君が「学校は、英語でSchool！」と歌ってしまったために(笑)。

すわ　ちなみに歌詞の内容は、学校に通ったことのある人ならだれもが、ついうっかり共感してしまう内容です！

[illegible]　僕らの中では「H@ppy Choice」を越える曲に仕上がってると思うので、ぜひコンシューマー版『ポップン8』でプレイしてみてください。

舞台は整った！　真夏のライブと、二学期のSchoolは!?

――この号が発売された直後、いよいよライブですね。

すわ　そうです！　**満を持して！**

[illegible]　タイトルは「夏だ！　花火だ！」じゃなくて「夏だ！　鼻血だ！」です！

すわ　あるのかないのかキダムダンス！

[illegible]　いや、それはないから(笑)。

すわ　今回は、さらに盛りだくさんでお届けします！

[illegible]　季節に合わせて、皆さんには浴衣にウチワ、もしくは水着にウキワみたいな格好で来てくれたりしたらうれしいですね(笑)。

――そして、待望の『ポップン10』にも？

[illegible]　入りますね。楽しみにしててください。

すわ　現在、製作頑張ってます！

――それでは最後に、Schoolの夏休みの過ごし方などをお聞かせくれますか？

すわ　避暑地で優雅に曲作りを……。

――おお！

すわ　……している気分で、家で缶詰で頑張ります！

[illegible]　僕はですね、夏休みにまったく宿題をやっておらずに、最後の8月31日を迎えてしまい、何とか一日で終わらせようとする、あのありえないパワーをもってして、夏を乗り切っていきたいです(笑)。

すわ　二学期になっても、期待に応えまスクール!!

CHARACTER FILE No.23

SOUJI

一緒に踊ったらみんな幸せ気分になると大評判のミラクルレインボーウィンナー。生き別れの弟がどこかにいるらしいよ？

ジャンル名
DEPA FUNK

曲名
デパ地下のお話

アーティスト名
School

- 出　身　日本橋
- 趣　味　温泉めぐり。湯に通すと鮮やかな赤になります
- 自分。おいしいから
- 薬用ニンジン。間違えられるから

School曲のキャラアイデア出しにはいつも苦労させられます。good-coolさんのかっちょいい曲に、すわさんの男前ボーカル&シャウトが乗って、そしてあの歌詞。いろいろ学んだので歌詞が出来上がるまでスケッチに入らないように最近はしてます。今回はデパ地下フィーバーでらりぱっぱにタコさんウィンナーになりました。デパ地下で試食というよりスーパーレベルなのは私の生活水準を察してください。お互いおいしそうだなぁと思っているそうじとせいじ。実は生き別れになった双子の兄弟だと二人が知る日は果たしてくるのでしょうか？　(shio)

POP'N NEWSPAPER

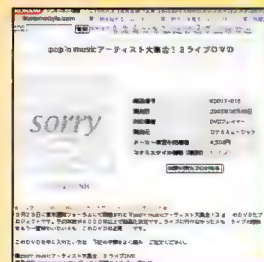
ライブの感動を自分の家で再現！ pop'n LIVE3 DVD企画進行中！

2003年3月29日に東京国際フォーラムにて開催されたポップンミュージックアーティストの祭典「pop'n musicアーティスト大集合！3」のDVD化プロジェクトが進行中！　ライブに行けなかった人も、ライブの感動をもう一度味わいたい人も、このDVD必見！。

前回の「pop'n musicアーティスト大集合！2」DVDは無事商品化。今回のライブDVDも、ファンの熱い応援で商品化させよう！

商品化までのステップ

【STEP1】注文予約を受付ているよ。(2003年5月2日〜)
予約注文を下記のURLで受け付けているぞ。今回も、予約数が最低生産数(4,000枚)に達した場合、商品化決定となり、販売される予定だよ。

【STEP2】発売(2003年8月)
生産が決定した場合は、しっかり連絡がくるから大丈夫。そして、出来上がり次第、予約してくれた人の手元に届く予定になっているよ。発売日は8月上旬予定。楽しみに待っていよう。

商品名称：pop'n musicアーティスト大集合！3ライブDVD
販売価格：4,500円(消費税、送料別)
商品仕様：未定
収録時間：未定
対応機種：DVDプレイヤー

konamistyle.com
http://www.konamistyle.com/

ポップンなプレゼント

今回は、Schoolのお二人から、直筆のメッセージ入りポストカードを、すわさん1名、good-coolさん1名の計2名の方にプレゼント、応募は50ページを見てね。

新堂敦士のサムライ症候群(シンドローム) その27

〜ざっくりレポ＝ザクレポの巻〜

こんちわ。お元気ですか？　先日とうとう発売された俺のスーパーかっちょE、ニューマキシ『Dynamic! Atomic! S.C.B.G.／Crazy 4 U』は、もう聴いてもらえたでしょうか？　まだの人は、ん〜ま、まじでめちゃくちゃいいんで、ぜひ聴いてね！　で、それに伴いインストアイベント&キャンペーンに行ってきました。今回は博多と札幌だったんですが、約1年ぶりってことで楽しみにしてた半面、ぶっちゃけドキドキもいっぱいでした。でもでも、ホ〜ントにすっごいたくさんの人たちが会いに来てくれて、まっじでうれしかったぁ&楽しかったぁ。みんな本当にどうもありがとう。大盛況&大成功でした。またやろうな！

で、今回は2カ所ともキャンペーンがありまして、取材やらゲストやらが一日中、うりゃぁ〜っと10項目ぐらいあるわけで、本気で大変やったけど、沢山の『初めましてッ！』の人に出逢いました。日本って全然広いよな！　って、まじでそう思う。キャンペーンがあるってことで、2カ所とも泊まりやってんけど。博多では決まっていつも行く大好きな飲み屋に、今回も行きました。いつ行ってもまじでうまいねんな、そこ。今回は店にチラシも貼ってもらって、それもうれしかった。

札幌はインストアが先だったんで、半日自由時間になりました。『これはチャンス！』と、さっそく俺は雨の中、札幌の街にルンルンで出てったんですが、テンション上がり過ぎで店員に勧められるままに、ジーパンやら服を死ぬほど買ってしまいました。めっちゃええ客。東京に帰って来て冷静に見ると、『これは着い〜へんやろ』ってやつやっぱり混じってた。でもおもろかったし。

で、言えるとこでは言ってるんですがここでも。そのニューシングルが、皆さんのおかげでオリコン32位にランクインしました。イエイ！　読者の中にも買ってくれた人もいると思います。本当にどうもありがとう！　これからもよろしく。

博多でキャンペーンの合間に食べたラーメン屋、いろんな意味で強烈だった。いつも行く大好きな飲み屋ではありません。

円形闘技場へようこそ！　勝負に勝つのはキミだ!!

OVAL ARENA

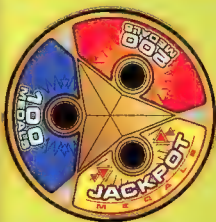
オーバルアリーナ
■メーカー：コナミ／コナミマーケティング
■ジャンル：対戦型マスメダルゲーム
■操作方法：タッチパネル
■発 売 日：2003年3月（稼働中）
■使用基板：──

Text

巨大プラズマディスプレイに登場するキャラを相手に、手に汗握る大勝負！　ビンゴゲームに勝ってステップを上り詰めれば、JACKPOT CHALLENGEで大量のメダルをゲットするチャンスだ！

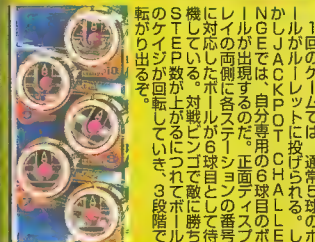
巨大ルーレットに注目！

1から25のナンバーを刻んだ、巨大ルーレット。中心部を取り巻く溝にボールが落ちるとリトライとなって、改めて抽選が行なわれる。

JACKPOT CHALLENGE

対戦ビンゴに勝ってSTEPが3まで行けばJACKPOT CHALLENGEに突入！　6球目がうまく中央に渡れば、JACKPOTのチャンス！

迫力の50インチディスプレイ

ゲーム中は、対戦ビンゴで闘う敵キャラが表示される。右側にあるのが敵の持つビンゴカードだ。これより多くビンゴして敵をぶっ倒せ！

6投目のボール

1回のゲームでは、通常5球のボールがルーレットに投げられる。しかしJACKPOT CHALLENGEでは、自分専用の6球目のボールが出現するのだ。正面ディスプレイの両側に各ステーションの番号に対応したボールが6球目として待機している。対戦ビンゴで敵に勝ち、STEP数が上がるにつれてボールのケイジが回転していき、3段階で転がり出るぞ。

MULTI CARD BINGO
アイテムビンゴ

6枚同時にビンゴを行なう。1BETボタンで各カードにBETでき、MULTI BETボタンで全カードにBETできる。ビンゴすればアイテムが手に入るぞ！

OVAL CHANCEで[illegible]ビンゴ！

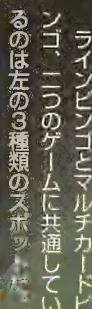
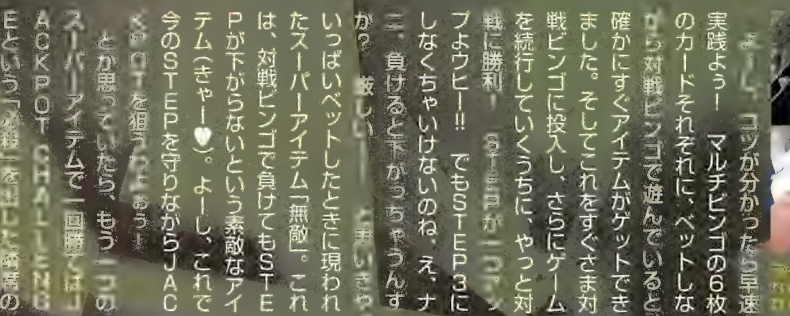
JACKPOT抽選が終わるとOVAL CHANCEに突入。普段よりもビンゴしやすくなってるぞ。

LINE BINGO
[illegible]ビンゴ

JACKPOTを狙うならこのゲーム。10BET以上で敵キャラとの対戦ビンゴになる。敵に3回連続で勝ってSTEP数を3にすると、JACKPOT CHALLENGE。マルチカードビンゴで手に入れたアイテムはこのゲームで使用できる。

ステーションを紹介

ルーレットを取り囲むように配置されたステーションは全10席。まったりと腰を落ち着けて、ボールの行方を見守ろう。

各ステーションの画面はタッチパネル式なので操作は簡単だ。ゲーム画面を切り替えつつ、2種類のビンゴゲームを同時に遊べる。ハラハラドキドキのゲーム内容は左の二通り。

アルカディメダル部　二つのゲーム画面のほかにも、さまざまな情報画面が用意されている。タッチパネルの左下にあるメニューボタンに触れると、遊び方の紹介や、過去のデータを見られるのだ。データには、最高配当ランキングやラインビンゴとマルチビンゴのハイスコア、最近の出目、敵キャラの戦績を知ることができる。特に最近の出目は参考にしよう。

夏直前！ ということで、水着のフィギュアがてんこ盛り。いや、ホントよくできてますな。

③ ラブひなAgain ハイグレード サマーフィギュア

セガ・7月下旬登場・2種

好みに合わせてコスチュームチェンジ！

「ラブひなAgain」の人気キャラ「なる」と「可奈子」のハイグレードフィギュア[illegible]水着[illegible]ツが[illegible]しているぞ

① 新世紀エヴァンゲリオン ボトルキャップフィギュアVol.2

セガ・7月下旬登場・5種

TVのストーリーに沿って[illegible]する、4つ?のボトルキャップシリーズ。[illegible]のラーメンをすする[illegible]など、4〜3話の間に登場したキャラクターをピックアップしている

見事なデフォルメに注目！

④ 頭文字D Tinibiz-Joy（タイニビッツ ジョイ）プレイセット

セガ・7月下旬・4種

頭文字D キャラがついにTinibiz Joyに！ デフォルメされたキャラクターとその[illegible]セットになっているぞ。[illegible]のみならず、[illegible]のフィギュアというのもなかなかレアアイテムです

車は組み立て可能だ！

② 西部警察 Tシャツ

セガ・7月中旬登場・5種

渋すぎるよ大門くん！

[illegible]人気[illegible]ラインナップ[illegible]。今回は[illegible]をモチーフとした、シンプルなデザインのTシャツだ。[illegible]顔がいい味出してます

スウィートランドここに極まる!?

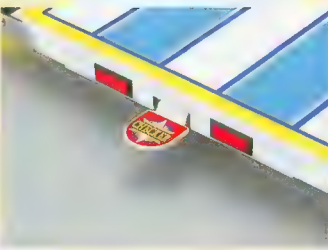
BIG SWEET LAND

先月から引き続き『スウィートランド』シリーズの最新作を紹介するぞ。その名は『ビッグスウィートランド』！

先月紹介した『プラス』がシリーズの直系だとするならば、この『ビッグ』は外伝。その名のとおり、とにかくデカい！ およそ通常の三倍もの面積を占領しており、インパクトは抜群だ。同時にプレイできる人数も最大六人に増えており、友達を集めてひと勝負というのも面白い。ルーレットやジャックポットといった新要素を盛り込みつつも、基本操作はこれまでのシリーズと変わらないため、安心してプレイできるのだ。さあ、あふれるヨダレを抑えつつ、ゲーセンにレッツ・ゴー！

テーブルの端にあるチェッカーに景品が当たると、ルーレットが回転する。ここを狙うのが基本だ！

ルーレットで出た目の数だけメーターが上昇。五つ上昇することにボーナスチャンスが訪れるのだ

テーブルの左右に壁が付いたり、上段テーブルの下からボーナステーブルが飛び出したりと、ボーナスチャンスはまさに景品大量ゲットのチャンス！ この機会を逃すな!!

⑧ CAPCOM カプコンガールズDXフィギュア

バンプレスト・7月下旬登場・4種

衣装は二種類あるぞ！

重い宿命を持つ謎多き女性、イングリッドが、プライズに。ストⅡシリーズでおなじみの春麗は、チャイナ服をアレンジした水着姿での登場だ。カプコンの美少女二人をゲットし、暑い夏を乗り切れ！

⑤ 機動戦士ガンダムSEED フィギュアミュージアム

バンプレスト・7月上旬登場・5種

"足付き"戦艦プライズに登場！

ストライクガンダムやシグー、ジンなどのリアルフィギュアが登場。約7cmとお手軽サイズで、コレクション性の高い逸品だ。アークエンジェルやメビウス・ゼロといったマニアックなラインナップも見逃せない。

⑥ おねがいティーチャー リアルフィギュア ～サマーバージョン～

バンプレスト・7月上旬登場・6種

去年WOWOWで放映していたTVアニメ「おねてぃ」の水着フィギュア。大人の魅力あふれる「みずほ」と、ロリ好きにはたまらない「苺」という絶妙なラインナップに大感謝！ カラーバリエーションはそれぞれ三種類ずつ用意されている。

入手は最優先事項だ！

⑨ To Heart ぬいぐるみ PART.2

ソルインターナショナル・7月登場・6種

よみがえるあの日の涙 あの感動を再び!!

涙腺が決壊するほど泣けるストーリーで好評を博した、あの To Heart のぬいぐるみが登場。第二弾となる今回は、あかりと委員長の私服姿をはじめ、マルチとセリオと琴音の制服姿、そして理緒のバイト姿というラインナップだ。

パート1は好評登場中！

来須川姉妹やレミィといったラインナップのパート1は、6月の下旬に登場したばかり。今すぐゲーセンに走り、コンプリートするべし！

⑦ 機動戦士ガンダム ウェザリング&ライトフィギュア ～閃光！ 赤い彗星編～

バンプレスト・7月中旬登場・3種

三倍早い至高のカスタム機！

先月の「ジオンの武人編」につづく、リアルフィギュアシリーズ第二弾。今回は真紅のザク、ズゴック、ゲルググという、赤い彗星シャアの愛機をセレクト。リアル仕様はもちろん、ウェザリング(汚し塗装)と光るモノアイも健在だ。

今月のプレゼント

毎月、メーカーさんからいただいた魅惑のグッズをプレゼントするこのコーナー。ご希望の方は50ページの読者プレゼントコーナーを見てくださいませ。

- 新世紀エヴァンゲリオン ボトルキャップフィギュアVol. 2 5個セットで3名様
- 頭文字D Tinibiz-Joy (タイニビッツ ジョイ)プレイセット 4個セットで3名様
- 機動戦士カンダムSEED フィギュアミュージアム 5体セットで2名様
- 機動戦士カンダム ウェザリング&ライト フィギュア～閃光! 赤い彗星編～ 3体セットで3名様
- CAPCOM カプコンガールズDXフィギュア 2体セットで2名様

『スウィートランド』に命を賭ける三人の漢！

ジャックポットはだれの手に？

てなわけで急きょ勝負を敢行！ ひとつのステーションを順番でプレイして、だれがいち早くジャックポットを引き当てるかを競うという仁義なき戦いが某所でひそかに行なわれた。運任せの短期決戦かと思いきや……次々と消えていく百円玉（ちなみに自費勝負）。両替機に何度向かったか数えるのも嫌になったころ、高らかに鳴り響くファンファーレ！ 戦いは終わった……。

教訓：ジャックポットはオマケとして考えましょう。

ルーレット運に見放されたのか、三人ともジャックポットの気配なし。しかしその均衡を一人の漢が破った！

『スウィートランド』の覇王誕生の瞬間。景品を手にし、勝ち誇った表情の覇王ゴッチン。敗者はただうなだれるのみ。名前に反し、勝負の行方までは甘くなかった。

コスプレプレイスタイル

Vol.39

担当・中里毅(SKP)
協力・(株)コスパ

皆さまからの投稿コスプレ写真を大公開！　アーケードゲーム&格ゲーはもちろん、そのほかコスプレ大歓迎！　皆さまからの熱い投稿募集中です。

Feel so good style

◆GGXX　ティスィー(亜純レイラさん)
赤色コンタクトで迫力あります。小物もこだわってて◎

◆KOFシリーズ　麻宮アテナ(右:泉鳴りいむさん、左:SATOさん)
常連さんです。かわいくてOK！

◆ポップンミュージック　ポエット(ミナトさん)、ミルク(星河さん)
若いの一言(笑)。カワイイです。

◆遙かなる時空の中で　永泉(流霜さん)
ロケ撮影はお勧めの投稿スタイルです。衣装も満点ですね。

◆GGXX　ソル(十夜さん)、ブリジット(あやたさん)
根強い人気のGGシリーズです。反則的なかわいらしさと丁寧な衣装で好印象です。

◆ビートマニアⅡDX　エリカ(じるじるこさん)
扱いにくい素材をきれいに縫製していますね。雰囲気もいい感じ。

◆KOF'99　クリザリッド(かみたに)
最新作もすっかり定着したKOFです。背景と構図がいい感じで迫力を増していますね！

◆KOFシリーズ　不知火舞(坂井ともき)
久々に登場のコスプレ定番キャラクターの不知火舞です。豪華な感じがよいですね。

ここはどこ？

投稿のススメ

前々号、前号と屋内外での写真講座をお送りいたしました。これで完璧な写真が撮れて、「いざ投稿！」と、そのときに失敗してしまっては元も子もありません！

そこで今回は、投稿時によくある失敗をまとめてご紹介します。これでケアレスミスでの没が激減すること間違いなし！

さて、毎回大量の投稿写真が編集部に届いております。スタッフはすべてに目を通し、その回の採用分をチョイス。手紙ももちろん全部目を通しております**(写真1、2)**。この大量の投稿から勝ち残るためにちょっとした注意でケアレスミスを無くして、掲載率アップをはかりましょう！

まずは、投稿のきまり部分を熟読してルールを覚えること！これは当然ですが、一番多い失敗は"裏に文字を書くとき"に起こります。ボールペンで強く書き過ぎて表面が凸凹になってしまったり**(写真3、4)**、油性のペンで書いたのに乾く前に写真を重ねてしまい、字が写ってしまったりといった内容の投稿がすごく多いのです**(写真5)**。コスプレ自体はすごくよくできているのに、そういった写真は残念ながら不採用になってしまいます。それと、写真の取り扱い方についてですが、写真は被写体が写っているオモテ面を手で触ってしまうと、指紋や汚れが付いてしまいます**(写真6)**。写真を手に取る際は端を丁寧に持ってくださいね**(写真7)**。

ほかにも、封筒の中で写真が折れていたり、封筒を閉める際のノリが付着してしまったりと、掲載できない写真になってしまっている場合も多々あります。投稿の際にはチョット気を配ってきれいな写真を送るようにしてみましょう**(写真8)**。

今回は、リュウ之介さんにコスパ製「ときめきメモリアルGirl's Side」の制服でご協力頂きました。次回のコスプレ・プレイスタイルもお楽しみに！

1 毎回、大量の投稿ありがとうございます。いつも机イッパイになります。

2 写真に同封してくる手紙も毎回楽しませていただいています。

3 ボールペンで強く書いてしまうと、大変なことに！ 裏面の情報はすごく重要なので、絶対に忘れず書いてほしいのですが、書き方には少々注意が必要です。ほかの紙に書いて、丁寧に貼り付けるのが一番のお勧めです！

4 強く書き過ぎてしまったときの写真表面。すっかり凸凹になってしまったかわいそうな写真。これでは不採用です。写真の表面には特に気を配っておくと、小さなミスでの不採用を未然に防げますよ！ 注意しましょう。

5 サインペンを使って書いてすぐ重ねてしまうと、すっかり字が写ってしまい、これも残念ながら不採用になってしまいます。

6 写真に指紋が付いちゃうのもよくないですぞ！ これは悪い持ち方。

7 こちらはいい持ち方。プロは手袋をするくらい丁寧に扱います。

8 理想的な裏面は、チョットめんどうですが紙に書いて貼る方法。この際も、貼るノリやテープに注意すれば完璧です！

コスパオフィシャルコスプレイヤー
コスプレネーム：リュウ之介(りゅうのすけ)
今回のコスプレ：ときめきメモリアルGirl's Side／主人公(プレイヤーキャラ)
好きなコスプレ：ボーイッシュキャラや少年キャラのコスプレが好きです。ってゆうか多いです。
一言：氷室先生にゾッコン☆LOVEッス。
メイビィスター■http://sweety.jp/ryunosuke/

投稿&お手紙大募集！

アフログレースケール。

アーケードゲームに対する読者諸氏の真摯な姿勢を、しかと受け止める密集陣形コーナーが「グレースケール」です。ゲーム中に閃いた意見など気後れせずに投稿していただきたいっ。

（神奈川県　天川君）

『ケツイ』スコトラ体験記

『ケツイ』のスコアトライアルに参加してみた。シューティングのスコトラに参加すること自体初めての試みだ。今までは、あくまで先に進むこと、クリアすることが目的で、ハイスコアに挑戦することに興味は無かった。

けれど、以前に行なわれた『怒首領蜂大往生』のスコトラで、最下位のスコアよりも自己ベストのスコアの方が高かったこと、参加者全員に非売品のサントラCDがプレゼントされたことがきっかけで、もし次の機会が有れば必ず参加したいと考えていた。

今回は最善を尽くせた。成績うんぬんよりも、スコトラのために集中してプレイしたおかげで、当初はうまく把握できなかった『ケツイ』の面白さをしっかりと実感できたことが、素直にうれしい。

（神奈川県　Bandy!1557君）

☆スコトラという付加価値のおかげで、シューターのモチベーションもグッと上がるというものですよね。新規ファン獲得のためにも、今後も続けていきたいイベントといえましょう。

（愛媛県　ikechY君）

H前号の目次で新連載闘魂伝説とありましたが、バグでございましゅ……。

（東京都　ゲコゲさとる君）

☆性質は似てるけど、フォースじゃなくて式神なのよ、と七世界に叫びたし。

目指せカッちゃんポプ甲子園

突然だが、自分はポップンがヘボである。おまけにへたれである。ついでにいえば、知識もおぼつかない情けなさである（5月号参照）。

当然インターネットランキングなぞ雲の上の世界、マイナーリーグの自分には無縁の存在……だと思っていた。んが。

「ポップンミュージック・ひたすらモード」！

コレは「スコアよりクリア優先」のランキング方式になっているらしく、要はGOODをいくつ出そうが、コンボをつなげて耐え続ければ、あるいは……ということらしい。

コレは、へたれ返上のいい機会になるかもしれない！

何より1ゲーム1ゲームの緊張感が半端ではない！　一瞬の気の緩みで、今まで積み重ねてきたもの（お金・時間）が無に帰すというシステムだ。

おまけに1ゲームごとにランキングがリアルタイムに変動する！　これは燃える！

といってもトップを獲れる実力が有るわけでもないので、目標を立てることにした。「一万コンボ・百曲クリア」……まあ、目標は高いに超したことはない、ということだ。先は長い。

ということで、まずはスタート・コース選択である。……へたれは★1以外選択の余地などど有るはずもなく、よって★1スタートを決定。自分は無理をしない主義である。

そしてゲームスタート！　なぜか手が震える。普通にやれば★1の曲ならオールグレートも獲れそうな感じだが、それでもGOODを連発。これが大会モードというやつなのか……？

しかし、ひたすらモードに点数は関係ない。コンボをつなげばGOOD百連発でも無問題だ。そう割り切ってゲームを進め、とにかく雑念を払う。持ちキャラのフィーバーアクション（青ミルク）など見ている余裕も無し。

★1ですらこれである。★7や★8の世界はやはり神と思われる。その後、自分は日々少しずつ進めていった。なぜか奇跡的なことにコンボが途切れることも無く、コンボ数は五〇〇〇の大台に乗ってきた。

しかし、乗ってきたら乗ってきたで、表示されるコンボ数が逆にプレッシャーになるというか、自分にとってはまさに前人未到の数字が画面に並んでいるわけで、1ゲーム終わるごとに「無事にBADを出さずにゲームを終えられた」ことに感謝する状況。こうして近年まれに見るCPUとの真剣勝負が続いていたのだが、しかし、終わりは唐突にやってきた。

「これはひょっとして……夢の一万コンボもいける？」と、ふと思ってしまった心の隙が、つまらないところで痛恨の同時押しミスを招いてしまった。

一瞬にして切れる緊張の糸。そして続けざまにミスを連発。まさに痛恨、である。ある意味シューティングにも通じる感覚だ。フルパワーボム5個でミスった時の感覚とよく似ているが、こちらの方が投資額がデカい関係上、ショックもデカい。

結局、気持ちを切り替えることができたのは、それから数曲後のことであった。その後は三〇〇〇コンボレベルを上限として、細かいミスを繰り返したものの、何とか持ちこたえた。

そして、70曲クリアを目前にしたころ、ついに自分にも称号が付いたのだった。

「1．ポッパーはじめました」……ええ!?　ここまでやったのにやっと入り口かよ！　っていうか入り口までが長いよ！

まあ、称号は目的ではないので、別にいいのだが。その後も淡々とゲームは進み、目標の一〇〇曲目をどうにかクリア！

どうにかこうにか目標（の一部）は達成した。

しかし、どちらかといえば達成感というより、むしろ走り抜いた安堵感が大きかったのが不思議な感覚であった。

結局、その後はインターネットランキング終了後、一二六曲目の途中でミスり、死闘にあっさりと幕が閉じられることとなったのだが、それでもランキング記録としては上位10％以内に入るという、へたれにしては上出来過ぎる結果が残った。

まさに継続は力なり、千里の道も一歩からである。が、それを投入した金額に換算するような無粋なマネは……すんません、ちょっとやりました。

しかし、後悔なぞ微塵もせぬ！　それがへたれとしてのプライドだッ！

……でも称号レベルは1である。やはりへたれはへたれのようだ。ちっ。

（佐賀県　諸江カズノリ君）

☆諸江君の攻略プランを読んで、アタイもやってみよう、と思った瞬間、それがひたすらスタート記念日なのさ！

【注意!!】次のページでは、大瀑布名物SG（シケギャグ）闘劇が開催中である。一気に生命力を吸われるので、辞世の句を読むなど、身辺を整理してから進んだ方がよい。

さあ、SG闘劇への鍵を授けよう！　ただし、扉を開けるのは君自身だ！

（鳥取県　熊猫さん）

☆新堂さん色紙希望のアンケートで編集部が埋まる！（笑）　マジっすか！

（東京都　氷野深雪さん）

☆柔和な表情過ぎて、モリ子さんと気付くのに2フレームかかったよ（笑）。

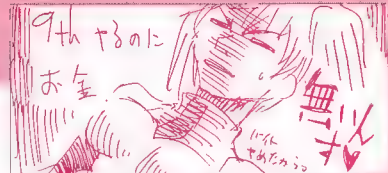
（神奈川県　公式さん）

☆チェンジ妹ールがグレスケ遠征。一本気な性格ってやつか（違）。

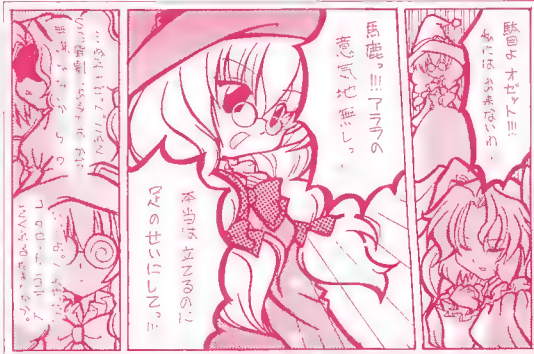
A-Froひみつ情報　新規A-FroオリジナルQUOカードが間もなく登場！　次回はy2さん渾身の描き下ろしイラストだぁっ！　次々号の10月号ではA-Fro掲載者全員に、この新QUOカードをプレゼント!!　大募集中の三つ巴企画バトル（P164のひみつ情報参照）で載るもよし、「ガーデンローズ」「ゲルエロス村」など定例企画で載るもよし、文章ネタで載るもよし。ドシドシ投稿して新QUOカードをゲットしてくれ！

アルカディア大瀑布スペシャル

—シケてて、何がワルい？
SG闘劇
SUPER SHIKE GAG OPERA

「シケギャグ」。それは長きA-Froの歴史において、人気ジャンルであると同時に腫れ物のごとき存在。「ワケわかんね」「寒いし」などの声を今は無視して、ここに史上空前の格闘ゲーム大会「闘劇」の御名を無断で借り、SG王者はだれなのか白黒つけてやらんと企む次第ッ!!

（大阪府　CAW=ZOO君）

（秋田県　比良坂黄泉さん）

（東京都　ボ。君）

（鹿児島県　HEELさん）
☆アララが、アララが立った……!! 悪くは、ない……。（永眠）

（埼玉県　でばいそ君）
☆本人いわく「二度はやりたくない」とのこと。その覚悟相応に、頭にキーンとくる寒さでR。

命を、魂を込めた一撃必殺の寒ギャグ

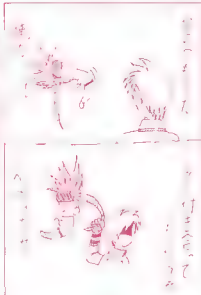
（福島県　軍団長君）
☆基本を完璧に押さえた、迷い無き一枚。「ども。」の一言はもはや反則ではなかろうか。

なぜかドラマ

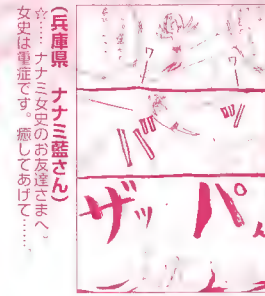
（大阪府　向井智綱君）
☆たった二コマにシケと愛憎が混巻く。SGの無限DIEな可能性がここにッ!

（秋田県　絆愛美さん）
☆青春の日常に紛れたシケ会話。つーかこのネタ、みんな一度はやるだろ!!

（埼玉県　しけた（仮）君）
☆SGの力で百貫巨体も宙を舞う! ノリノリのところ悪いが、やっぱシケてらぁ。

（茨城県　沖田戒（SG）君）
☆後からじわじわと効いてくる遅効性。素材の味が活きるどころか暴れちょる。

（東京都　QQQ君）
物語をさんざん感じさせといてシケ。精読に要した労力返してよエコロシー!!

（兵庫県　ナナミ藍さん）
☆……ナナミ女史のお友達さまへ。女史は重症です。癒してあげて……。

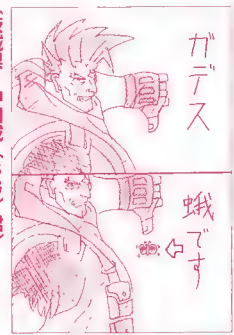
（熊本県　エレ金哲君）
☆プレイ中、脳裏に蘇りそうなSG。これでクレイジー度も五割増ネ!

無駄に果てなき激戦

（愛知県　そたい君）
☆SGの王者とうたわれる男の、貫禄あふれる一撃。ここまで堂々とシケられると、もはやお奉行さまもお手上げさ。

（愛知県　御影道行君）
☆きゃわいさですべて押し切ろうッてか!? 今回は押し切られてやろう（ポッ）。

A-Fro ひみつ情報 二カ月交替の「大瀑布」任期を今月で終えるということで、1Pすべてシケギャグという暴挙に出てみましたがいかがでしたか？ 立ち読みで覚えずニヤニヤしちまってるそこの恥ずかし少年、これを持って即座にレジへ走るのか免罪符ですぞ。つーか小生も、山ほど頂いたシケギャグ投稿に目を通してたら頭痛がしてきました（本当）。この企画、無謀が過ぎたかッ!?（ちくわ）

MMT 無理想無解決ターボ

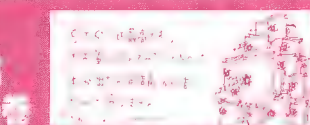
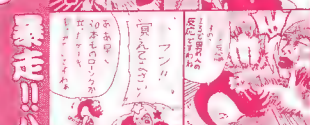
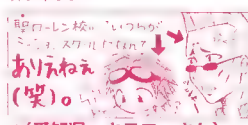
今、アンケートハガキが熱い！　というわけで、今月もやってまいりましたMMT。「麻雀格闘倶楽部」の次なる続編は、出たな！　麻雀ファイト倶楽部」と銘打たれ、いわゆるひとつの「ガッチンコ！」状態ですか？」なとど、最近は若者置いてけぼりの自作自演を繰り出したりするコーナーでもあります。

九年以上ゲームセンターにアルバイトで勤めていましたが、このたび新しい就職先が決まり、店を去ることになりました。いろいろな出来事がありましたが、その中でもゲーメストの廃刊、アルカディアの取材などは強く印象に残っています。また、勤めている間、店の閲覧用に私物であるアルカディア（ゲーメスト）を置いていたのですが、ついに一度も紛失することなく、お客さまに大事に扱ってもらえたのもうれしかったです。これからは、1プレイヤーとして、店とアーケードゲームに貢献したいと思います。
（新潟県　大矢英光君）
☆九年間お疲れさまでした。その情熱はお客さんに浸透し、受け継がれていくことでしょう。新しい人生においてもアーケードゲームをごひいきにお願いします！

友達とイニシャルDをプレイしようとしたら、アクセルとブレーキに足が届かなくて、二度とレーシングゲームをしないと心に誓った私。
（大阪府　桜もちさん）
☆ま、待ってくれシスター！　大抵のレースゲームには、座席の位置を調整する機能が付いているんでおま！　もう一度、座席の位置を調整して挑んでみてくれッ！

猛者通においても、ごく普通に振る舞い、むしろダップセの方が振り回され気味な猿渡編集長は、さすがにアルカディアの元締めだと思った。
（滋賀県　綾原寺藤章君）
☆6月号の裏闘劇は、99％ノンフィクション。ダップセですら大豪院邪鬼の前の富樫並みに無力になる猿渡編集長は、名実共にアルカデ最強の勇者王なのでした。

『麻雀格闘倶楽部2　日本プロ麻雀連盟ver.』を始めて四日目。俺さまに与えられた称号は、なんと防御型の玄武！　防御っていうか、チキンですから。だれかがリーチしたら「下りまくり」ですから。振らなきゃ、負けないわけで。
（福島県　軍団長）
☆戦場では、臆病なぐらいがちょうどいいのさ。

⬆（群馬県　NAGA君）
☆ウホッ。

⬆（静岡県　デコぱんださん）
☆まず自機の周囲を重点的に見ては。

⬆（愛知県　キヌコ。さん）
☆実は信心深いのかもよ。

⬆（香川県　アッケ君）
☆香澄もよく見りゃナイスハデ。やはい。

⬆（福岡県　NOVICE君）
☆3の刺さり具合を再現希望。

⬆（東京都　かがりさん）
☆締め切り前は一日100通来ることも。

⬆（東京都　ガーリック君）
☆フラットっぷりがマジスゲーよ。

⬆（神奈川県　MSY君）
☆みんなの想像力を鍛えるためさ。

⬆（京都府　JACKASS（爆嬉）君）
☆投稿はネバギバと見付けたり。

⬆（男々道　爆談テロのあばさん）
☆大五郎が強いトコしか合ってない。

A-Fro漫画道場

[illegible]の[illegible]でペンが[illegible]る[illegible]るゥ!!　などとはっちゃけてる漫画っ子の、止まらないラヴ☆モーションを[illegible]は今月も当方で供養していきます。

（京都府　劇団もんてかるろ君）
☆おお、弐式のアレは天魔豪斬空だったのネ！　とりあえず君、ちょっと指導室まで来なさい。

（東京都　良月君）
☆国境とか、なんかいろいろ越えた目覚め。投げ効かねぇとか言われてもこれで納得。

（東京都　夏目リョウさん）
☆その恥をバネに自身がハイテンションとなれッ!!　いや実は自分も一度アララの台詞ん時……（以下略）。

（千葉県　桃源☆郷君）
☆セシル君の教育上良くないヤカンだわ!!　このキャラが皆に分かるかどうかが一番不安。

キャプテン☆リクエスト

東京都　STS！君　漢謝祭の巻

[illegible]TOKIOの[illegible]のイケメン（本当）である。

皆さんちょっと聞いてくださいよ！　今回作品募集の第二回三つ巴バトルで、小生は「パズルゲーム」陣営を担当します。てゆーかぶっちゃけ、ぜひ皆さまのお力添えをッ!!　昨年のバトル以来、なんとかうやむやにしてきた罰ゲームの件を師匠方が思い出しかけておりますので、ここで一位になってすべて無しんこ♪にしたいんス!!　目指せ念願の下克上ォォォ!!（ちくわ）

げえせん歳時記

忍者特集では
アリガトゴザイマシタ。
次回の特集では
『メガネ』や『亜人種』

マル秘どっきり げえせんハプニング集

五月のゴールデンウィーク、友だちとゲーセンへ遊びに行きました。ゲーセンにはハプニングがいっぱいで……。

●ハプニングその一……友だちとポップンで対戦中、たたいた時の振動で、上からエントリーカードキャンペーンの看板が、友だちと私の手の上に降ってきた。

●ハプニングその二……初めてドラムマニアをプレイしていた時のこと……。勢いよくスティックを振り上げたため、スティックを落とし、もう少しで友だちに危害を加えてしまうところだった。

●ハプニングその三……『ポップン9』の「オイパンク」をやっていたら、隣でビーマニをしていた知らない兄ちゃんにアヤシイ目で見られた……。

(三重県　天地亜下羽さん)

☆最後のは「オイパンク」の誘発効果かもしれんが……ブタパンチ恐るべし。日常生活ではあり得ないハプニングが体験できたと思えばラッキーかな?

来るべき夏の特集に投稿すべく、「水着姿のミリアさん」を描いていると不意に後ろから声が。

「あら、ずいぶんボインを描くの、うまいわね?」

一瞬にして凍りつく時間。ギ、ギ、ギ、と油の切れたような動きで振り返れば、そこには微妙な表情のマイ・マザー。

「あ、ああ……頑張ってるから……ね(汗)」

などと意味不明なことを言い、その場をやり過ごそうとする俺。ほどなく「私は何も見なかったわョ」的な顔をして立ち去るマミィ。

痛い! 痛いっすヨ!! いろんな意味で(泣)。頼むから気配を消して背後に立たんでくれ、ママン……(イヤ、本気で)。

でも、「ロリッ娘」描いてる時じゃなくてヨカッタ☆(爆)

(神奈川県　MSY君)

☆ええハプニングや。晩飯のおかずは減ってない? みんなも投稿と親御さんの微妙に心温まるエピソードがあったら、報告よろしく。饗嬢のQUOカードを送りますが、こちらはおかんに見られてもセーフティー。なぜなら饗嬢はボインでは(どこからともなく一閃)。

(福岡県　武術師某さん)
☆プレイヤーには休憩ポイントが結構有る『魔斬』ですが、ギャラリーの方が体力吸われる罠。

(埼玉県　雪玉ゆうさん)
☆忍者村2003に遅れて届いた作品だが、カズマが忍び自己ベスト更新。

(メイプリSTS!さんへ　弱楽丸さん)
☆アフロはどんな作品が届いても君たちをケーベツしない。ドンと、来い。

「闘劇」感想 まだまだ募集中!

読者プレゼントで当選したチケットで、「闘劇」を観戦しました。カプコン系に詳しい心強い友人を誘って行きましたよ。

友人も初めは不精不精ついて来たのに、フタを開けてみると、私と同等以上に手に汗握っておりました。

最も印象的だったのは、『ストⅢ3rd』のいづさん(まこと)の快進撃。優勝が決まった時、チームメイトに「信じてきて良かった」と花を持たせた場面が最高にさわやかでした。

お目当ての『GGXX』では【ミドルリスクハイリターン】チームを応援していました。スクリーンに映らない試合もモニターでしっかりと! いもさん(ザッパ)は、これ以上想像できないほどにうまかったし、スレイヤー使いさん、アクセル使いさん共々ベストを尽くして戦っておられたので、ベスト4に残らなかったのが惜しまれました。ここでは「相性の妙」が垣間見えて面白かったです。強いと言われるキャラも、使いこなす努力があるのでしょうね。

本当にチケットを当ててくださってありがとうございました。良い試合で魅せてくださった選手の皆さまと、スタッフの皆さまに感謝を込めて……。

(千葉県　寺内雅美さん)

☆お便りありがとうございました。「闘劇」が皆さんの胸に何かを残せたことが関係者全員の誇りとなり、次へとつながる力になります。今回行けなかった方も、次回はどうぞお見逃し無く!

A-Fro浪漫部

アーケード業界に花咲いた、恋とは呼べぬホノカナ思ヒを集積したコーナーです。コーナー名を逆から読むと、ぶんまろろふあ、キャッ(赤面)。

(沖縄県　卯月★アキラさん)
☆ハイパー譜面のごとく高速で移動中の幸せ。女の子ちゃん(オカマも)は先制攻撃でゲッツ。

(京都府　中村仁美さん)

キム・カッファンに出会ってから早10年以上たちます。『餓狼2』で彼を見て、当時六歳だった僕は、なんとなく好きになりました。しかし、作品を重ねるごとに彼の闘い、生き様、すべてに引かれていきました。

いつしかキム・カッファンは、「好きなゲームキャラ」から「あこがれの人」になってしまいました。

彼のような人間になりたい、そんな気持ちが年齢を重ねるごとに強くなり、僕はテコンドーを習うことにしました。

周りの大人たちは、僕がテコンドーを習った理由を聞くと、「そんなくだらない理由で?」といいます。でも、僕はくだらないとは思いません。僕はただ夢に向かっているだけだから。夢をくれたアーケードゲームに感謝します!

(東京都　マサヨシ君)

☆キムさんの正義を貫き通す信念が伝道したみたいだね。いつまでも、自分の好きなものを好きと言える、マサヨシ君でいてくれよなっ。

(東京都　美緒さん)
☆ロボとギアの恋愛、スケールでかくて良し。ハナから彼氏でも何でもない気がするけどね。

A-Fro ひみつ情報 10月号の企画は、A-Fro三周年を記念しての三つ巴企画バトル。三種類の投稿テーマの中から、一つをチョイスして投稿してほしい。テーマは、「麻雀ゲーム特集(担当:田渕健康)」、「パズルゲーム特集(担当:カイゼルちくわ)」、「クイズゲーム特集(担当 福田サクテル)」である。カラー・一色作品ともに受け付け中。これぞという企画に、ドシドシ投稿をよろしくお願いします!

問答落ち武者学園 feat. ダブルロリゴン

GW中、俺とTは地元でいくら探しても『式神の城Ⅱ』が見当たらなかったので、柏まで行ってプレイすることにした。

そして、いざ馴染みのゲーセンに入ってみると、三人ほど並んでいた。この『式神の城Ⅱ』は前作と比べて難易度もやや落ちているので、三人(自分らも入れれば五人)も並べば、待ち時間は軽く一時間に達する。開店直後なら客はいないだろうと思ったのにくそっ、この暇人どもめ!!!(←自分も)

それでも並び、二回もプレイするともう並び疲れてしまった。ほかのゲームでもやるか、と思い店内を探索する。それほど広くはない店の奥の方にあったゲームに、俺の目が留まった。

『青春クイズカラフルハイスクール』

つい先日、友人Gと『子育てクイズマイエンジェル』、『同2』、『すくすく犬福』をクリアしたこともあって、その時の俺と友人Tの心の中では「自分はクイズゲームは得意×2」と思い込んでいた。ポケットをまさぐると、五〇円玉が3枚。3枚もあればクリアできるだろ、と自信満々でコインを投入した。

このゲームは簡単にいうとクイズゲームに恋愛というものがフュージョンしたものである。さてこの『ハイカラ』(T命名)、四人の女の子が登場する。最初に各々の紹介みたいな感じで話が進むのであるが、四人の女の子の紹介が終わったところで、

T「なぁ、蒼穹(俺)よ」

俺「なんだよ」

T「確か、この主人公は高校三年だよなあ」

俺「そうらしいな、もう俺らには昔の話だが」

T「なら、なぜ下級生が選択肢に無いんだ!!!(絶叫)」

俺「うるせえ! この真性○リコンが!」

T「公衆の面前でそんなことバラすな! お前だっていつも『姉～』とか『先生～』とか言ってるじゃねえか!」

という感じで、いきなり二人とも怒りゲージがMAXになりつつ、自分の名前を決める。レバー無しでの入力は面倒なので、二人ともおまかせを押す。そして決まった名前が「景清」。ミスした時に減るハートがロウソクにならないかなぁと、無駄にドキドキしながらスタート。

5月。出会いパートでだれに会いに行くか。ここで問題が発生する。

俺「マリエルたんでいいよな」

T「馬鹿かお前は、彩華お嬢さまに決まってるだろ」

俺「馬鹿はお前だ、メガネがずれてるんだぞ?」

T「黙れ真性馬鹿! 見ろ、このお嬢さまを。これが後々ほおを赤らめるんだぞ!?」

俺「このド畜生が! 激突で知り合うんだぞ!? 王道をなめるな!」

T「馬鹿に付き合う気は無い」

俺「させるか!」

彩華お嬢さまを勝手に選ぼうとするTの手を止めようとしたがTも抵抗したため、結果ボタンが一つずれて猪戸恵を選択してしまった。

そして再び激しく罵倒し合ってからしぶしぶ進める。だが、ここで予想外の事態が起こった。

俺「なあ」

T「ん?」

俺「なんかさ、この猪戸恵って子かなりかわいくない?」

T「ああ、な、なんかいいもんだな」

その後はいさかいも起きずにやんわり進むことができた。そして何度か連コインしてクリア。

T「あ、もうこんな時間だよ」

俺「そろそろ帰るか」

要するに帰るころには、『式神の城Ⅱ』のことなど微塵も覚えていないという廃人がまた二人。

(東京都　蒼穹君)

☆オイラも学生のころ『クイズ虹色町の奇跡』で友人連合と「東鳩先生なら犯罪じゃないんじゃー!!」「いやさ、シャルロッテロッテロッテ、アフウッ!」と嬌声を上げながら格闘していた過去を思い出しちゃったヨ。いやあ、クイズゲームって本当にいいジャンルですよね、となぜかさわやかに締めてみる。

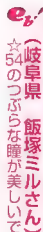
eb!

(岐阜県　飯塚ミルさん)

☆54のつぶらな瞳が美しいですよ! ディテールまで愛注がれているねえ。

第三回 企画バトル

ア☆モーレ…
ハガキオクリ
タ☆モーレ……

(宮城県　STO君)

アーケードゲームのネタならどんと来い!　優秀作品(eb!マークが付いた作品)には、QUOカード進呈中!

【投稿全般・鉄の掟】
○全作品の裏に「コーナー名」「住所」「氏名」「ペンネーム」を忘れずに!　URLも書いとけば、掲載時「ARCADIAMAGAZINE.com」にリンクを掲載!
○投稿作品は「未発表」のものを!　個人HPなどに発表する場合は、投稿後45日後以降にしていただくよう、お願いします。
○締め切りは「必着」の日です!!　遠方からの投稿の際は要注意!!

【文章作品投稿規定】
○文字数は800字以内にまとめてくださるとありがたし。
○アフロズがリライトしますので、文法・表記などは気にせず勢い重視で!!
○E-mail投稿の場合、どこかに本名、住所などの記載や添付を忘れずに。

【イラスト作品投稿規定】
○サイズはハガキ～A4くらい、比率は3:2(官製ハガキの比率)が基本技!
○イラスト内に文字を書くなら大きめに!
文字などのオブジェクトは端5mm以内に書くと掲載時に切れちまうぞ!

【CGデータ作品投稿規定】
○カラーモードはRGBではなく、CMYKでお願いします。
モノクロ作品はグレースケール、モノクロ二階調のどちらもOK!
○推奨サイズは592×874ピクセルか、350dpiで7×5cm程度。
○セーブファイル形式はフォトショップ形式(.psd)がイチオシ! JPEG形式は非推奨ですが、やむを得ない場合クオリティ75～95%で保存を。
○作品と一緒に、住所・氏名・ペンネームなどを明記したテキストデータを同じフォルダに入れて送ってください。
○圧縮時にはフォルダそのものを圧縮して送ってください!
圧縮後サイズの上限は3Mぐらいです。

次々号10月号の締め切りは……　7月18日(金)必着!!

〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10
(株)エンターブレイン
アルカディア編集部　A-Fro各コーナー係

WEBページ及び投稿アドレスはこちらです!

E-mailでのCG・文章投稿の詳しい諸注意は、こちらを参照してください!
http://www.arcadiamagazine.com/

E-mail投稿(文章ネタ投稿)のアドレスはこちら。投稿には住所を忘れずにね!
afro@arcadiamagazine.com

CG投稿のアドレスはこちら。詳しい募集要項はWEBページをご覧ください!
afro_cg@arcadiamagazine.com

beatmania II DX　発行／絶対零度

3rd stage

ギャグ

8Pショート1本ほか、1～3Pギャグ多数収録。かわいらくて微笑ましいオチが多く、ほんわかボケ系のネタでまとめられた1冊です。

B5版　36P　オフセット　表紙カラー
400円分の無記名小為替＋200円切手＋宛名シール
〒232-0044　神奈川県横浜市南区榎町2-40　有松悠里

ギルティギアイグゼクス #RELOAD　発行／RX-Joker

十六夜月華

ギャグ

メインの10Pマンガは「ゲーム製作の打ち上げ」的設定の宴会話。細かいギャグを単発的にちりばめる作風です。ほかショート数本。

制作者より：21キャラすべて描きました！　込み入った絵が多いですが、なるべく丁寧に仕上げました。

B5版　24P　オフセット　表紙カラー
400円分の無記名小為替（送料込み）
〒989-6232　宮城県古川市沢田字ミツ江2-2メゾンカサブランカ205　廣田昌彦

THE KING OF FIGHTERS '97　発行／タケヤ企画室

Final Impact

ギャグ

制作者より：「とても今さら」な1冊ですが、まだまだ真吾&京好きな方へ。

A5版　28P　コピー　表紙カラー
300円分の無記名小為替（送料込み）
〒166-0015　東京都杉並区成田東2-25-13-202
畠山様方TKS係

京と真吾のちょっと笑えちゃう日常を描く1冊！

ショートストーリーギャグ2本収録。落ち着いたミニドラマ的な展開で、ある意味「素でギャグ」である京と真吾の関係をうまく表したお話ですぞ。

二人の会話が何か妙にリアル&シリアスでありながら、しっかりとお笑い入り。画面密度が高い絵柄も、ギャグの落差とベストマッチしてます！

伝言板

暑さをのりきる同志求む

文通・イラ交 or お友達募集!!
☆文通・イラ交は県内外・年令容全く問いません!! 男女どちらでもOK
♡お友達は福岡市内の方に限ります。
とにかくpop'n好きの方、この住所までご連絡を
〒813-0025
福岡市東区青葉1丁目38-12-504

★よろずゲームサークルです
2カ月に一回会報発行、会費は400円です！　詳細は80円切手同封にて。

〒890-0025　鹿児島市原良町2109の17の202　原田ゆかり

このコーナーではみんなの活動内容や募集などのお便りを載せていきます。たとえば……、サークル会員募集、友達募集、アンケートの回答者募集、個人主催のイベント告知など。売ります・買います・あげますは扱っていません。はがきは縦でも横でも可。また、文章でも投稿を受け付けているので、情報の内容を60文字以内と公開してもよい連絡先を明記して送ってください。

★文通相手希望
「GG」と「CAPCOM VS. SNK2」好きな方、イラスト教えてくれる方、文通しませう。遠い方のみ。コスプレ好きも可。

〒986-2231　宮城県女川町浦宿浜字原13　横江茉莉子

メイドの控え室　そういえば「オールキャラ」もややこしい同人用語ですね。「全キャラ登場」ではなく「特定キャラ・カップル中心でない」の意味で使う方が多いようです。文字通り「全キャラ登場」の場合もありますけどね。当館では制作者コメントで「オールキャラ」とあった場合、あたしたちのコメントで「全キャラ」なのかどうか、なるべく触れるようにしています。

●アイコンの説明● ベースはゲームパロディを中心としたコミックです。何も記載されていないものはゲーパロコミックです。

■攻略　ゲームの攻略を中心とした本であることを表しています。■設定　キャラクター紹介などを中心とした本であることを表しています。■研究　アーケーダー的工作法やゲーム市場全体を論じるものなど、個人研究を中心とした本であることを表しています。また、資料的価値の高い場合にも使用します（何かのリストなど）。■男性向け／女性向け　それぞれ男性向けの内容なのか女性向けなのかを表しています。これは制作者の申請によって付けています。■18禁　未成年者は購入することができません。基本的に制作者の自己申請によって表記しておりますが、編集部の判断で指定する場合もあります。ご了承下さい。■ギャグ　内容がギャグであることを表しています。■シリアス　内容がシリアスであることを表しています。■イラスト　イラスト集を表しています。また、イラストのみが多い場合にも使用します。■4コマ　4コマオンリー本または4コマの多い本を表しています。■小説　小説本であることを表しています。また、小説が多い場合にも使用します。

ポップンミュージックシリーズ　Red the sky

敏感肌★症候群

1～2Pギャグ集。整った表情のままサラリとヒドめのネタを爆発させるタイプで、クールな絵柄もギャグの落差によく合っています。

B5版　20P　オフセット　表紙1色
代金300円分無記名小為替
＋送料140円切手
〒811-0215　福岡県福岡市東区和白丘1-23-30　平田ユミコ

THE KING OF FIGHTERSシリーズ　発行／STAR GAZER

ゼロ イチ ニ！

1Pギャグ28連発！　投稿ハガキテイストの作風で、トンデモないネタが淡々と炸裂しています。簡略化された鱗の表情がグッド！

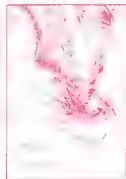
B5版　36P　オフセット　表紙1色
300円分の無記名小為替+200円切手+宛名シール
〒435-0052　静岡県浜松市天王町1127-1　シェケル・シモボリII 302号室　竹内様方「竜胆さくら」

ストライダー飛竜2　発行／へっぽこ軍団

Moon Child

太陽の下に出られない少年と、太陽を捨てた暗殺者・飛竜。その出会いの間に流れる感情は、互いの何かを変えるのだろうか……。

A5版　32P　コピー　表紙1色
500円分無記名小為替（送料込み）＋宛名シール
〒840-0844　佐賀県佐賀市伊勢町2-15　杉野寛子

知っていたことも知らなかったことも　同人用語の基礎知識　同人もろもろ編2003

牡丹「オリキャラって、オリジナル＝もともとのゲームのキャラ、って解釈でいいんですよね？」
ジョイ「いえ、この場合は「独自」の意味……って、それも分からなくなるとは、脳の劣化が激しいですな」
牡丹「ひっどーい。同人用語についてひと通り復習さえすれば大丈夫ですぅ！　ぶんぶかぶん！」
ジョイ「ぶ、ぶんぶか？　やはり劣化が……（落涙）」

執筆者四名の「個人」誌？

●落ちる：同人誌の製作が即売会に間に合わないこと。
●オリキャラ：元ネタの作品には本来登場しない、同人誌の作者がゼロから創作したオリジナルキャラクターのこと。元キャラのアレンジ度合いが激しい場合、「ほとんどオリキャラ化したユーリ」といった使い方もする。
●カップリング（×）：キャラ同士の、主に恋愛感情を軸にした組み合わせ。「京×庵」のように使う。この場合「キョウイオリ」と読み「×」は発音しないのが普通で、キャラ名が長い場合は適度に省略される。当初はやおい系で多用されたが、現在ではどのジャンルでも使われる。同性同士の組み合わせの場合は先に来る方が「攻め（男役）」、後に来る方が「受け（女役）」。
●ゲスト：そのサークルに属さないゲスト執筆者の略。
●健全：Hな要素の入っていない作品。ただし「健全なお色気」程度の性的描写や、精神的なつながりだけで成立するやおい作品にも使われることがある。

●個人誌：作者が一人の同人誌。現在の同人誌の大半を占める。応用として「二人誌」といった言葉もあるが、「個人誌でゲスト三名」など判断が難しい場合もある。

CD-ROMの同人「誌」？

●CG集：イラストなどのCGをCD-ROMに収めたもの。最近ではコマ割りされたマンガを収録しているものもある。安価でフルカラーの作品を量産できる反面、パソコンを持っていない人には買ってもらえない弱点もある。
●18禁：18歳以下購入・閲覧禁止の略。性描写や残虐表現などを含む作品に自主的に課す制限。イベント主催者側から制限を課される場合もある。
●同人グッズ：自分で描いたキャラの絵などを使って作ったせんせ、封筒、絵葉書、ウチワ、マグカップなど。
●パロディ：もとは滑稽化・風刺化という意味だが、同人誌的には既存のゲームなどの作品のキャラ・世界観を用いて描かれた作品のこと。「パロ」と略すことも多い。
●ペーパー：宣伝用のチラシ。インフォメーションペーパーあるいはフリーペーパーの略で、作者近況や通販情報、新刊が落ちた言い訳などを載せている。
●やおい：男性同士の恋愛・性関係を主題に据えた作品で、主に女性が女性読者に向けて描く。

牡丹「「×」は読まないのか……。じゃあニャミ×ミミの場合はニャミミミミ……ニャミミ、ニャミミミミ？　あ、あたしの頭が本当に劣化してる～!?　エリアス×リンならえりりん？　隙念×ポチはチン……」
ジョイ「執事二〇一芸・劣化対応脚ッ!!」
牡丹「のがターッ!!（ああ、この感触久しぶり……）」
ジョイ「ふう、突発的な大惨事も未然に防げたようですので、今月はこの辺でお開きにしましょう」
牡丹「……すいません、あたしが大惨事な気がします」

ポップンミュージックシリーズ　発行　COOL COOL MURDER

ULTIMATE FAKEBOOK 2

過労で倒れたレオは、去った「あの人」の夢を見る……。さらりとした感情表現がお見事。リエちゃんよりサナエちゃんが出番多め？

A4変型版　24P　オフセット　表紙1色
350円分の無記名小為替+200円分の切手＋宛名シール
〒326-0032　栃木県足利市真砂町89-4　高橋ゆき

■ゲーパロ館投稿規定

扱う内容はアーケードゲームオンリーです。基本的にコンシューマタイトルは受け付けません（ただし、アーケードで稼働がでたりするものはOKです）。18禁もOK、攻略本はとくに歓迎します！　次に示す事項を記入したものと、見本誌一冊（返却はしません）を送ってください。不備のものは選考対象外となります。
●本のタイトル　●判型　●総ページ数　●扱っているゲームタイトル（複数存在する場合はメインを書いてください）　●本のPR文（40字以内で）　●サークル名　●通販申し込み先　●通販での値段（本の代金&送料）と送金方法　●本人の連絡先（名前・住所・年齢・電話番号・連絡可能な時間帯。お持ちの方はFAX番号やE-mailアドレスも）できれば、このコーナーの意見、感想も書いてくださいね。では、たくさんの投稿を待ってます！

■通信販売を申し込む方への諸注意

◎無記名小為替とは、郵便局から買ってきたままの、何も記入していない小為替です。◎宛名シールとは、市販のラベルシールなどに自分の住所・氏名を記入したものです。◎欲しい同人誌のタイトル、冊数、自分の住所氏名を書いた手紙を同封しましょう。相手の失礼のないように文面に気を付け、きちんとした便せんを使いましょう。◎サークル側の都合により、本の発送には1～2ヵ月かかる場合もあります。あらかじめご了承ください。◎万が一の場合のため自分の住所・氏名を記入した連絡用封筒と80円切手を同封することをお勧めします。

宛先　〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10みかみビル　（株）エンターブレイン アルカディア編集部「ゲーパロ館」係　メール投稿の方は→　dohjin@arcadiamagazine.com

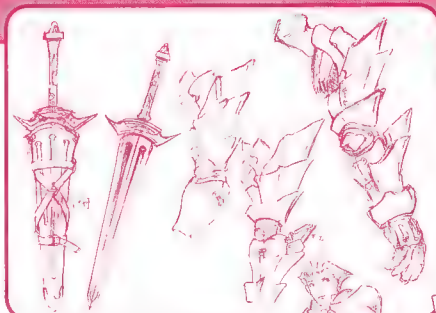
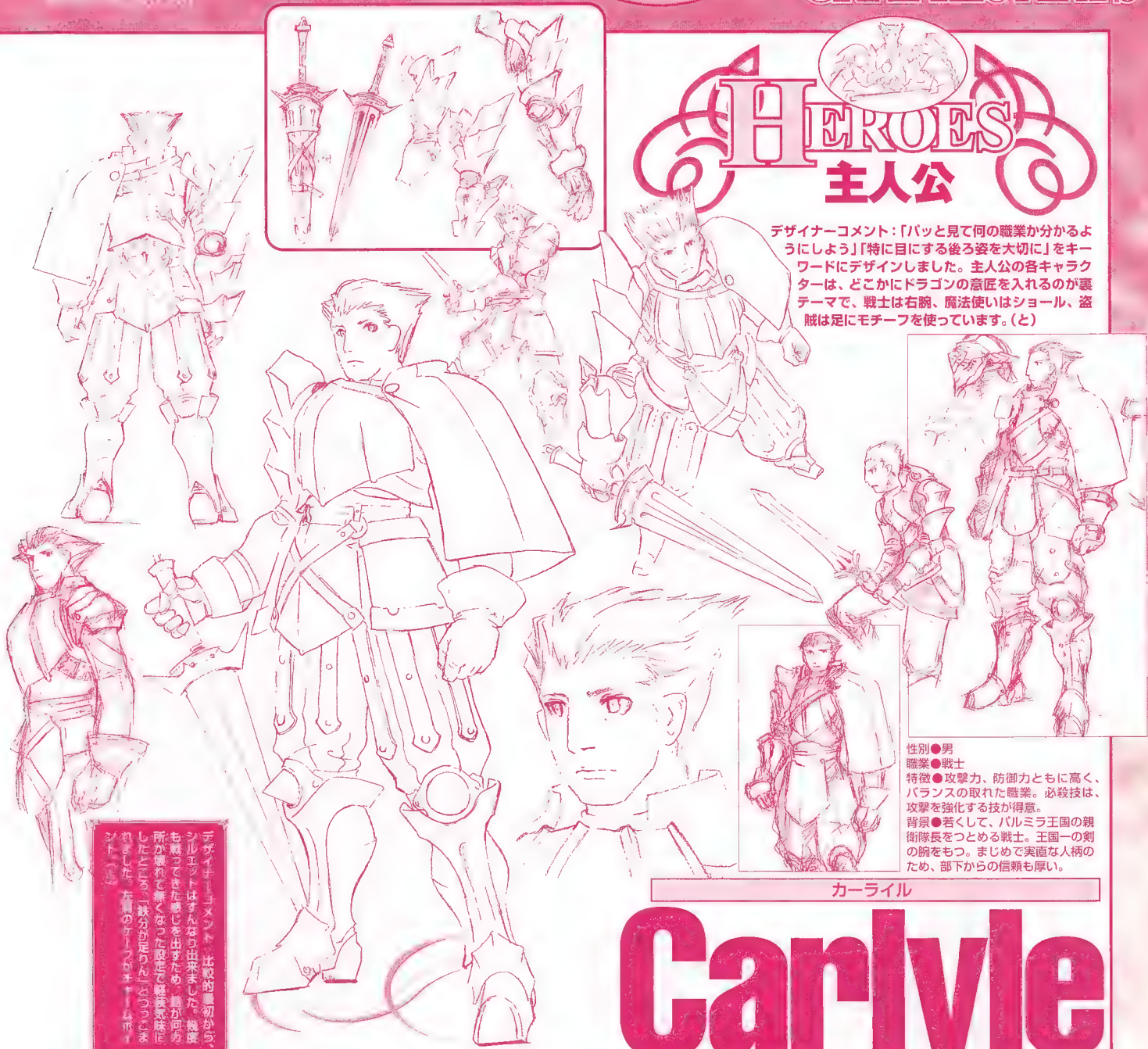
締切　基本的に随時募集です。8月末に掲載を希望する人は7月18日（金）必着です。コーナーの意見、感想、伝言板への投稿はE-mailでも受け付けています。

メダルを稼いでドラゴン退治

メダルゲームにRPGの要素を持ち込んだ新感覚メダルゲーム「ドラゴントレジャー」。その重厚な世界は、ゲーム制作時の設定の量にもあらわれている。その一部を初公開！

DRAGON TREASURE
ドラゴントレジャー

GRAPHIC ARTS 設定資料集

HEROES 主人公

デザイナーコメント：「パッと見て何の職業か分かるようにしよう」「特に目にする後ろ姿を大切に」をキーワードにデザインしました。主人公の各キャラクターは、どこかにドラゴンの意匠を入れるのが裏テーマで、戦士は右腕、魔法使いはショール、盗賊は足にモチーフを使っています。（と）

性別●男
職業●戦士
特徴●攻撃力、防御力ともに高く、バランスの取れた職業。必殺技は、攻撃を強化する技が得意。
背景●若くして、パルミラ王国の親衛隊長をつとめる戦士。王国一の剣の腕をもつ。まじめで実直な人柄のため、部下からの信頼も厚い。

カーライル

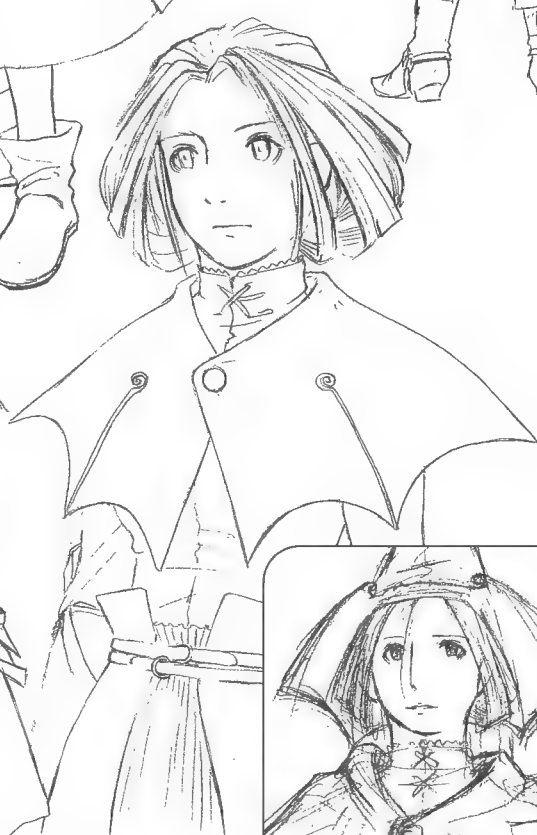
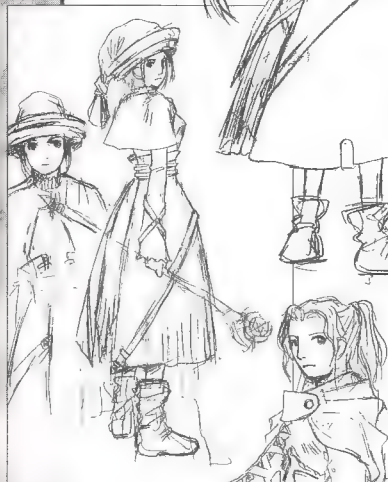
Carlyle

デザイナーコメント：比較的最初から、シルエットはすんなり出来ました。幾度も戦ってきた感じを出すため、鎧が何カ所か壊れて無くなった設定で軽装気味にしたところ、「鉄分が足りん」とつっこまれました。左肩のケープがチャームポイント。（と）

セシル

Cecil

性別●女
職業●魔法使い
特徴●攻撃力、防御力は低めだが、SPゲージがたまるのが早い。敵全体にダメージを与える魔法攻撃が得意。
背景●30年前に魔王を封印した伝説の魔法使いオルセンを父に持つ、魔法使いの卵。生意気で向こう見ずだが、魔法の素質は天才的。

デザイナーコメント 魔法使いといえば帽子と長いマント。でもそれだと、後ろから見ると全然映えません。結果かわいくなったのでOKですが、「ぶっとばすわよ」なんて言うおてんば娘になるとは……。(と)

Randy

ランディ

性別●男
職業●盗賊
特徴●能力は戦士より低く、魔法使いより高い、平均的な力の持ち主。敵から逃げたり、敵からメダルを盗んだりと、特殊な技が多い。
背景●三度の飯よりお宝が好きな、駆け出しの盗賊。頭もよく腕も確かだが、そのツキの無さのせいで、いつもろくな目にあわない。

デザイナーコメント：いわゆるRPGでのキャラクターの記号を考えるとき、「盗賊」を示す記号が非常に散漫で、一番デザインに苦労しました。紆余曲折しただけあって、結構お気に入りです。シナリオ的に扱い易かったらしく、ある意味一番キャラの立ったヤツになりました。シナリオライターに性格がそっくりらしいです。（と）

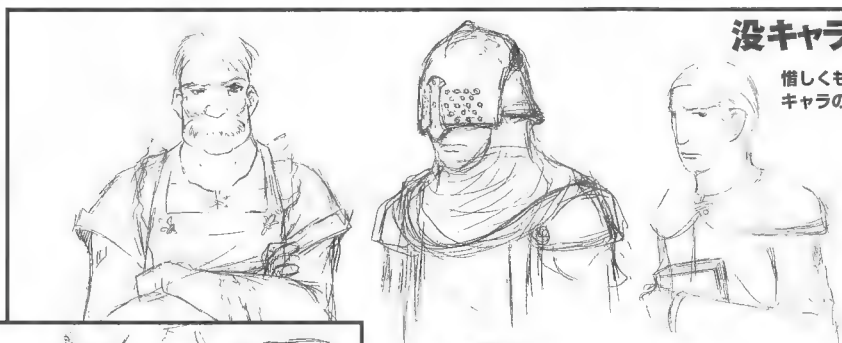
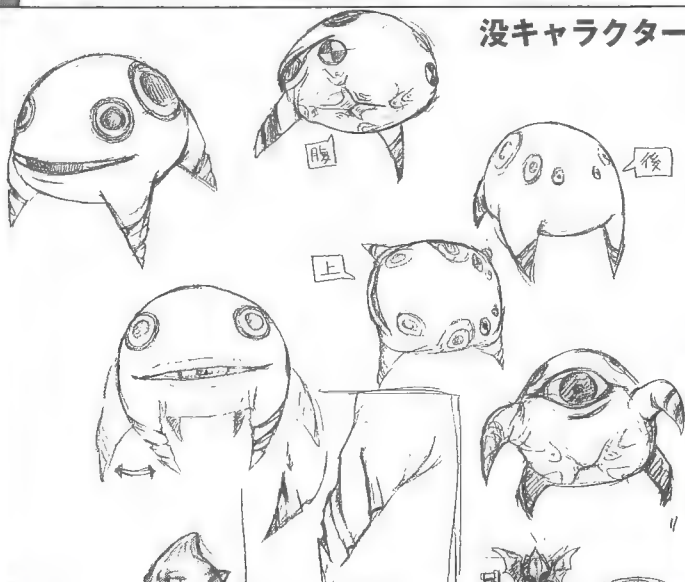
初期キャラクター

デザイナーコメント：性格付けも何も無く、漫然と「戦士」「魔法使い」「盗賊」とだけ決まってました。

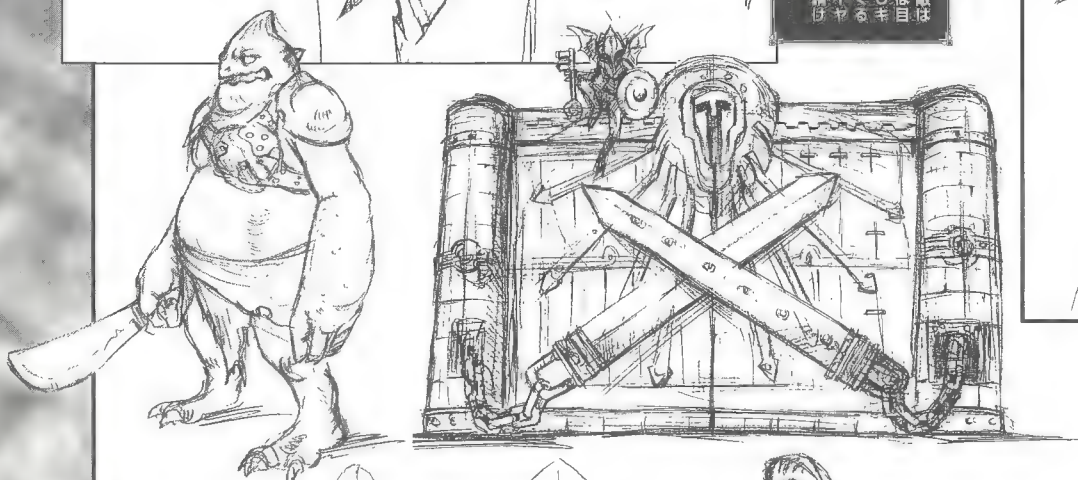
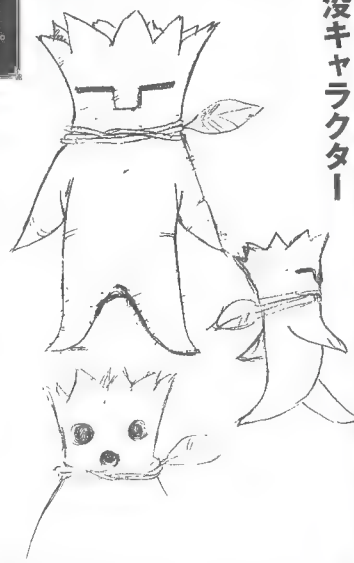
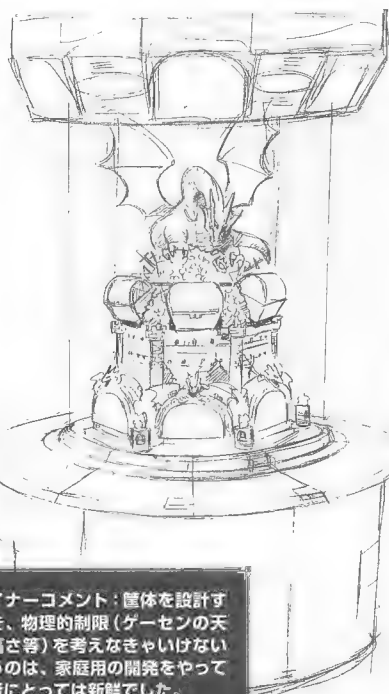
PEOPLE 世界の住人

『ドラゴントレジャー』に登場する人々。
非常に個性的な表情が描かれ、世界の構築に一役かっている。

没キャラクター

惜しくも没になった
キャラの一部を公開。

ENEMY 敵

デザイナーコメント：ポストスライムとしてデザインした「マンドラゴラ」。すね毛がポイントです。雰囲気が合わずボツに。

かわいく見えても敵は敵。口に見えて実は目のイヤな奴。UFOキャッチャーのぬいぐるみとかになったらイヤな気分になること請け合いです。

デザイナーコメント：筐体を設計するとき、物理的制限（ゲーセンの天井の高さ等）を考えなきゃいけないというのは、家庭用の開発をやっている者にとっては新鮮でした。

若林哲也（テツ）
26歳。元臥龍館のメンバーにして、全国でも5本の指に入るすご腕のアキラ使い。状況に応じて適した選択を用意する堅実派。

篠崎高志（ツムジ丸）
アルカディアのバイトで、3D格闘担当の29歳。バーチャは初代からプレイするカゲのスペシャリスト。ミヤモト先生とはくされ縁。

堀越健太（ケンタ）
今年社会人2年目を迎えた24歳。しかし、1年目後半の勤務態度がかなり疑問。現在ジャッキーの段位は、十段と強者をいったりきたり。

新・STEP UP ☆列伝　第1弾

健太'S バーチャフルライフ

Text：CZ企画
（ちゃっきー＆善之字元帥）
イラスト：VOVO

最終話：一つの結末

こんにちは、健太です。長きに渡る臥龍館との対決に、終止符が打たれるときが来ました。最後を締めくくるのは、ツムジ丸さんvs村正さん。カゲとアキラの第一人者同士の対決です。全員がかたずを飲んで見守る中、結果は……。

反撃開始

ケィ、オゥ

2本先取されたツムジ丸さんだったが、3本目では起死回生の孤延落が炸裂。1本取り返す。

ファイト、ワン、レディ……

「流れがこちらに傾いてきたか。これを逃すなよ、ツムジ」

「大丈夫ですよテツさん。ツムジ丸さんならきっと……」

フッ……ビシッ！

僕の思いは、果たして現実となって目の前に現れた。ラウンド開始時にしゃがパンでアキラの躍歩を止めたツムジ丸さんは、その後の暴れを読んで揚撃（※1）を繰り出す。

シュッ……ビシ、シュバーン!!

「むう……」

「ん？　どうかしました？」

「いや、しゃがパンで躍歩を止められた後に村正が出した技を見たか？」

「い、いえ……」

「馬歩で暴れてやがった。どこまでも恐ろしいヤツ」

なるほど。投げはもちろんのこと、ヒジにも勝てるわけか。あの早い展開の中で、よくそこまで……。

どりゃぁ〜

しかし、ツムジ丸さんは強気の姿勢を崩さない。コンボ後、すかさず正面に向き直り（※2）、受け身を取った村正にダッシュからの浮霞！

シュッ……

投げた後はすかさず螺旋。

「十文字起き攻めが決まれば……」

しかし、敵も去る者。当然起き上がり蹴りは出してこない。

トォー!!

「こ……ここで孤延落!?」

螺旋を出しておきつつ、十文字の構えには移行しなかったツムジ丸さん。起き上がった村正に必殺の投げ技を決めた。当然、投げ上げた後のコンボは外さない。

エックセレンッ!!

ウォオオオ!!

「よっしゃ！　ダブルマッチポイントまでこぎつけたッスよ!!」

追い込まれた状態から逆2タテ。がぜんツムジ丸さん有利の空気になってきたぞ。

決着

ファイト、ファイブ、レディ……

さあ、いよいよ運命の最終ラウンドへ。ファーストヒットを奪ったのはツムジ丸さん。龍尾閃が村正の捜下崩捶にカウンターヒットし、裏水車のコンボが決まる。よし、流れはまだ変わっていない！

シュッ……ビシ、シュバーン

その後もカゲらしい細かな打撃技が幾つか決まり、徐々にリードは広がっていく。

フッ、フッ!!

一方、村正も擺打頂肘など、リスクの低い技で応戦するが……

ガツッ!!

受け身後の防御が固く、たて続けにダメージを受けることはない。

「あれ？　ツムジ丸さん、受け身を取った後に跳山をガードすると、足位置が必ず八の字になってますよね」

「うむ。ツムジは受け身方向も常に意識してるからな。あれをやらないとガード後がキツくなるんだ」

そうか、受け身の方向で足位置を調整しているわけか。ツムジ丸さんの強さって一見分かりにくいけど、そういう細かな技術の積み重ねによるものが大きいんだなあ。

「よし、あと一撃！」

ラウンド開始から20秒、息詰まる攻防も最終局面を迎えた。村正の体力はあと数ミリ。これに対して、ツムジ丸さんは4割近くが残っている。もはや会場にいるすべての人々には、ツムジ丸さんが小技を差し込んで勝利するビジョンしか見えていなかったに違いない。

おおうりゃ……とりゃ〜!!

村正が放った満身のP+G投げすら抜けるツムジ丸さん。ここまでくると神懸かっているとしか言いようがない。そして次の瞬間……

シュッ

時が止まったかのようだった。ツムジ丸さんが投げ抜け後に放った技は旋蹴り。対する村正は……

フッ!!

「打撃だ！　勝った！」

旋蹴りがカウンターヒットし、勝利の雄叫びを上げるツムジ丸さん。そう、そうなるはずだったのだ。

ドムッ!!

しかし、目の前に繰り広げられた光景は、まるで正反対のものだった。馬歩衝靠があり得ない角度から旋蹴りをかいくぐり、カゲの胸元に突き刺さる……。

ビシ、フッ、ハアアー!!

ツムジ丸のVF講座

俺からの最後のアドバイスは、横転受け身の方向についてだ。小さなことに思えるが、これによる足位置調整は意外に重要だぜ。例えばカゲの場合、アキラ戦では足位置を八の字にしたいから、相手の背中側に横転するといい。ジャッキーはパンチサイド（※3）を出せる逆構えの方が有利だから、1Pなら上、2Pなら下に受け身を取るのがオススメだ。また、足位置とは関係ないが、アオイ戦では相手の背中側に横転すること。腹側に横転すると横打（※4）をバッチリ重ねられちまうからな。

ちなみに仰向け頭、うつ伏せ足状態のダウン後は、受け身後の足位置が普段と逆になるから注意しろよ。

ダウン後も攻防は続いている。緻密さを追求するなら、足位置と受け身方向の兼ね合いまで考えられるようになりてえな。細かいことだが、サボっちゃダメだぜ。

3Dミニ講座

※1：カゲの↓↘Ⓟ。主力となる浮かせ技で、カウンターヒットまたは硬化カウンターヒット時に空中コンボを狙える。※2：コンボで風刃裏水車（カゲの↓Ⓟ+ⓀⓀ）を決めたため、カゲが背向け状態になっていた。※3：逆構え中ⓅⓀで出せる技。正構えの時は同じコマンドでパンチスピンキックが出る。※4：アオイの→Ⓟ+Ⓚ。腹側に回転方向を持つ主力中段攻撃。

宮本宏和（ミヤモト先生）
アルカディアバイト軍団のリーダー格で、シューティングの腕前は随一。今年の1月、28歳になった。

山口やよい（ヤンヤン）
聖ファジィ女子大に通う女子大生。20歳。大学では英文科に所属。どうやらバーチャは4デビューらしいが、始めた理由は不明。

花輪啓太郎（ハニワ）
21歳のフリーター。テツを慕って臥龍館を脱退し、アルカディアチームに入ってきたラウ使い。好きなパチスロ台はキングパルサー。

ケイ、オゥ

奇跡的な逆転劇に沸くギャラリーたち。だが、僕たちも、そして臥龍館のメンバーも、意外なほど素直にその結果を受け止めていた。

「すまん、負けちまった」

申し開きをするツムジ丸さん。でも、その表情はさっぱりしている。

「いや、いい試合だった。勝ち負けは時の運だよ」

「そうッスよ！」

ツムジ丸さんだけではなく、チームメイト全員がこの敗北に納得していた。仇敵の臥龍館に負けたはずなのに、なぜかすがすがしい。

と、そこに村正がやってきた。

「すまんな、ツムジ。最後の馬歩衝靠は狙ったわけじゃねえぜ。本来は俺が負けてたところだな」

「いや、負けは負けだろ。てか俺も最後のⓅ+Ⓖ抜けたつもりねえし」

「むしろ、あのⓅ+Ⓖが決まってたら、結果的に俺が負けてたかもな」

「ウハハ、勝負なんてそんなもんだ」

こうして僕らのTB杯は、決勝トーナメント1回戦で幕を閉じた。

断末魔コレクション

おう、ツムジ丸だ。常に最大ダメージコンボを決めるのって、結構ムズいよな。タイミングの目押しが必要になるコンボならなおさらだ。でも、目の前の勝利にとらわれず、しっかり練習したいもんだ。

そのコンボ、受け身攻めしにくいし……
（ネガティブ指数46.2%）

コンボのヌルさにツッコミを入れられると、どうしても抵抗したくなるもんだ。そんなときにありがちなのがこのセリフ。最大ダメージコンボができないわけじゃなくて、あえて安いコンボにしてるんだ、てなことを主張してるわけさ。でも、心の中じゃあ分かってるんだよな。そう、分かってんだよ!!

エピローグ

バイ〜ン!! ケイ、オゥ

「うぉ、キチい!! ケンタさん、フラミンゴ対策バッチリじゃないすか。あ〜あ、名将に昇格させちったよ」

「へへっ。北極星さんとはさんざん対戦しましたからね。そのおかげでサラ戦かなりうまくなりましたよ」

あのTB杯から一カ月後。僕たちは今、バーチャの聖地ことマンハッタンに遠征に来てるんです。大会以降、臥龍館の面々とも打ち解け、今では曜日を決めてお互いの店に集まる仲になりました。

え？ 肝心のTB杯はどうなったのかって？ 結果はもちろん臥龍館の優勝。しかも、立ち直った伯符の活躍もあり、結局決勝まで含めて大将の村正さんは出番無しという完璧な試合内容でした。

ちょっと自慢させてもらうと、僕は唯一、村正を引きずり出したプレイヤーということで、敢闘賞なんかをもらっちゃったんですよ。えへ。

ちなみにベストバウトは文句無しでツムジ丸さんvs村正さんでした。

「やったぁ！ ケンタさん見て見て！ ついに強者に昇格しちゃった♥」

「やったね。そのまま猛者までいっちゃうか！」

ヤンヤンちゃんも随分強くなったなぁ。僕の指導もあって（？）、謎のドラスマが当たらなくても勝ちをものにするテクニックが身に付いてきたようです。

「おっ、ヤンヤンちゃん強者になってる。これもひとえにオレの必殺連係のおかげッスね」

「いやいや、僕のマンツーマン指導のたまものだよ。ね、ね？」

この微妙な三角関係は、ただ今も継続中。バーチャと違って、なかなか決着が付かないんだよなぁ。

「おう、そこのセクハラコンビ。今から村正チームと俺チームに分かれてプチ大会やんぞ。参加するだろ」

「もちろんッス」

「はい、よろこんで！」

現在のケンタ
ケンタ☆しゃがみ　名将
2699勝　1210敗　勝率69%

店員ノートより

○月×日　雨

・営業状況

雨で客入りは少ない。最近バーチャの遠征組が増えて対戦人口が復活しており、スペースがやや狭い。再度元の位置に戻した方がいいのでは？

・故障など

幻球欲しさにバーチャカードを箱買いした輩がいるので品切れ近し。早急に補充が必要。ミヤモト

が『斑鳩』で発狂、メンテハッチを蹴破る。

・所感

最近になってバーチャが再燃しているのも、以前からずっとやり続けているヤツらがいるからだ。特に、ケンタはバーチャ4初期からこの店でずっとプレイしている。移籍組のハニワやテツ、そして最近また増えてきた遠征組を引き付けたのも、ひょっとしたらケンタの力なのかもしれない。俺一人だったらこうはいかなかっただろうな。ミヤモトもまあ、面白い人材を連れてきたもんだ。

バーチャってのは不思議なもんで、一つのテクニックをマスターしても、それで勝率が飛躍的にアップすることがねえ。しかし、挑戦せずに諦めちまうと、なぜか勝てなくなっていくんだ。

その点、ケンタはどん欲にそれを追い続けた。ヤツの成長を支えたのは、結局そこなんだろうな。

決して器用な方じゃないから、新しいことに挑戦し始めるごとに勝率を下げていたっけ。だがそのおかげで、最近は一流、いや超一流のプレイヤーと比べても遜色ない腕前になってきた。実際、俺も本気モードで対戦してもいい勝負になっちまうもんな。

いつあるか分からねえが、次の度は優勝をつかみ取りたいもんだ。そのために、俺もケンタを見習って精進しねえとな。ウハハ。

ゲームメーカーの気軽なコメント、読めます。

GAME MAXER NOW!!

さて今回の共通質問は……長野県　ドコモン君からの質問で、「今年の夏こそ、これをやるぞ～！といったことを教えて!!」です。

この業界の仕事はデスクワークが基本なので、余分なお肉を気にされている方も多いようですが……座りっぱなしは肉だけでなく、腰にもきますよね。久々に海に行くときは、ストレッチをちゃんとしておいた方がいいですよ～。30に近づいたら、運動不足→腰痛→ヘルニアの超危険コンボに要注意！

KONAMI

コナミマーケティング
吉田

この号が出てるころ『beatmaniaⅡDX 9th style』がお目見えしているはず。過去最大の新曲ボリューム、旧作からの復活曲が多数、e-AMUSEMENT対応などなど最高の出来です！　そして今回もポスターはGOLI入魂の書き下ろしなのだ。カッコイ～!!!　みんなゲームセンターに行ったら注目してみてね！

http://www.konami.co.jp/

今年こそは旅行にゆきたひ……。

彩京 AMUSEMENT WORKS PSIKYO

クロスノーツ
長岡

『キャラクター・アート・カフェ“うみにん”』が『漢のサイト』としてリニューアルビルドアップ中！張る筋肉、迸る汗、逞しき肉体が乱舞し、愛の薔薇が咲く、夢のサイトを目指す！（妄想中）と、理想は高いが、現実はいかに。
真相は以下をチェックしてして知るべし。

http://shop.x-nauts.co.jp/

Tシャツが似合う漢になるべく、肉体改造を。

サミー
販促GR
川口

すっかり梅雨（ヴァイウ）。余計な部分にまでカビが生えそうで気もそぞろな諸氏諸兄に朗報！　アトミスウェイブの格闘アクション『デモリッシュフィスト』で気分爽快・ストレス解消。敵を一方的にボコれる「バーティゴモード」なんかやった日にゃもう、ダディもマミィもスカイハイ、翌朝、すき焼き。

http://www.sammy.co.jp/

河野さんの断髪式。

（株）アルファ・システム
NAOKI

うんと前からパッケージを見て気になっていた映画、「怪獣大戦争ヤンガリー」と「アーミクロン」のビデオを借りて観ました。二つともツッコミ所満載、特に「アーミクロン」は全体に漂うユルユルな脱力感がたまりません。豪華な映画もいいですが、こんなのもたまにはどうでしょ。

http://www.alfasystem.net/

とにかく運動不足を解消したいです。プールにでも通おうかな。

AIKY

きみのウチのちかくでも
遊べてるかな？　つないで・
介護・発火！要チェック!!

http://www.aiky.net/

うーん、できたら2週間くらいのんびりしたいけど……そんな暇はないかもね。

SUCCESS

サクセス
広報
英

大変長らく、お待たせいたしました。今回のPSYVARIARは、前作と比べ、システム、グラフィック、サウンド面など、さらにパワーアップ！
皆さまの期待を裏切らない、特攻シューティングを目指し、現在ガツガツ開発中であります。

http://www.success-corp.co.jp/

今年の夏は人のいない海でのんびり遊びたいですね～。

CAPCOM®

カプコン
東京宣伝チーム
あぜりんこ

先日秋葉原で開催した「ストリートファイター原画展」にはたくさんの方にお越しいただき本当にありがとうございました！　今後は原画展のみ大阪・名古屋・広島を廻り、最後にまた東京に戻ってくる予定です。近所で開催されたときはぜひ遊びに来てくださいね！
今後の巡回スケジュールは公式HPをチェックだ！

http://www.capcom.co.jp/sf15th/

海！　プール！　花火！　夏祭り！　TUBE！　そして燃えるような恋……。

アドアーズ
松沼

そろそろ夏ですねぇ。夏といえば、そう、早くも全店統一イベント第2弾が始まります。今回も夏休み期間の7月20日から8月31日までのロング開催で、多数の豪華な賞品をご用意しました。
うっとうしい梅雨の気分はどんと吹き飛ばして、この夏もアドアーズ各店へぜひお越しください。

店舗紹介HP→http://www.gamefantasia.jp/

ダイエット、します。

SUNSOFT®

サンソフト
広報
わたなべ

毎度どーも。サンソフトです。この号が出るころは梅雨も終わって、本格的な夏の気配が忍び寄ってきていると思います。えーさて、先月「webに掲示板」なんて話を書いたのですが、先月号が出た時点では掲示板の影も形もなかったですね。申し訳ない。この号が出るころには……実装されてる、かな。

http://www.sun-denshi.co.jp/

今年こそ海……かなぁ。←最後の海を覚えていない奴。

グレフ
アキラ兄さん

『BORDER DOWN』のサウンドトラック＆DC版のリリースが決定しました！　サントラについては、今回もスーパースィープさん直販かセガダイレクトでのネット販売になります。さらに今回はDC（限定）版にも同じ内容のサントラが付いてきます！
詳しい情報はまた来月！

http://www.grev.co.jp/

今年の夏も仕事です……1カ月くらい北海道行きたいなぁ……。

アミューズメントヴィジョン
広報ウエ

『F-ZERO AX』が6月末より稼動開始です。制作発表より約15カ月、皆さん本当にお待たせしました。激しく動く可動筐体は、なんと「パワードリフト」以来の力作。最近のゲームセンターには無かった刺激をぜひ体験してください。あ、乗るときはシートベルトを忘れないようにネ。

http://f-zero.jp/

もちろん、家でもゲームセンターでも「F-ZERO」ですよ！

セイブ開発
「代理5号」

こんにちは、とうとう三十路の5号です。
そして、セイブ歴は10年目突入。入社当時は「バイパーフェーズ1」が開発中だったなぁ、時の流れは速いものです。
そんな感じで、現在は、アレな麻雀第17弾など作成中。ロケ等でお見かけの際には、ぜひよろしくお願いします。

海へ泳ぎに行きたいです。もう何年行ってないのやら。

ケイブ
広報J

アーケード新作『エスプガルーダ』の基板が当たるキャンペーンを実施します!!
詳細を知りたい人はゲームセンターに設置される応募用チラシをゲットせよ！
『エスプガルーダ』のイラスト付きだぞ♪

詳細はこちら→ http://www.cave.co.jp/

なわとび……。

ARIKA

アリカ
小林

アリカのメーカーコメントは、今月号よりしばらくお休みになります。今までありがとうございました。すばらしい新作をひっさげて、アルカディア誌上でまたお会いできる日を願いつつ～。

http://www.arika.co.jp/

スキューバです。毎年思ってるけどなかなか実行できません

ヒットメーカー
西村ケンサク（27）

さてさて、現在渋谷GIGO、心斎橋GIGO、池袋GIGOにてロケテスト中の『アヴァロンの鍵』。完成に向けて着々と開発が進行しております。開発陣の顔色が日々悪くなっていく反面、ゲームの方は日々面白くなっています。あともう少しで皆さんの地元でも遊べるようになるので、楽しみに待っててね！

http://www.hitmaker.co.jp/

海でおおはしゃぎしたい！

namco

ナムコ
新井

ドーラーゴン ドーラーゴン ドーラーゴン
ドーラーゴン ドーラーゴン ドーラーゴン
ドーラーゴン ドーラーゴン ドーラーゴン
ハェアハッハッハッ
いきなり、ユリオカ超特Qネタで申し訳ありませんが、7/3から『ドラゴンクロニクル』の公開ロケテストが始まりますよ。　http://www.namco.co.jp/

水泳とか。

SEGA

セガ
AMパブリシティ企画室
田中

東京ジョイポリスでは7月12日より公開される映画「ターミネーター3」に合わせ、同日より「T3アトラクション」をオープンします。ウォークスルータイプのアトラクションで、映画の世界観を再現。ゲストはあたかも映画の登場人物になったかのような実体験をダダン・ダン・ダダン♪♪と。

http://sega.jp/joypolis/tokyo.html

今年の夏は屋上ビアガーデン巡りだーッ。

PLAYMORE
www.playmore.co.jp

プレイモア
yuzuko

とうとうはじまりました〜『SVC CHAOS』のロ・ケ・テ！　皆さんの感想や意見も正直気になるところデス(^_^)vところで、待ちに待ったコミュニティサイト「SNK WORLD」がオープン！　会員限定の情報コーナーやチャット、イラストコンテストなども盛りだくさん。こぞって会員登録をよろしくお願い致します!!

http://www.wow-ent.co.jp

美白と筋トレ

ノイズファクトリー
by 開発古狸

日差しがキツイ毎日に溶けかかっているこのごろ。皆さまお元気ですかー!?
プロジェクト1本に対して歯が1本割れます。鎮痛剤と胃薬と栄養剤という三種の神器にマウスピースが入りそうな予感。
皆さん、健康には気を付けましょう。

HPアドレス http://www.noise.co.jp/

半日でいいから夏休みをください……。

SEGA-AM2
たくあん

こんちは！　たくあんです。アルカディア読者の皆様なら、すでにご存知でしょうが、先月末に「バーチャファイター4エボリューション全国決勝大会『格闘新世紀Ⅱ』」の模様を収録したDVDソフト「バーチャファイター4 エボリューション 全国決勝大会 格闘新世紀Ⅱ」が発売されています。大会以外のすごい対戦も収録されています。え、知らないって？　今すぐお店へ！　http://www.sega-am2.co.jp/

VF10周年なのでエボをやり込む！　少し運動もしよっかな……。

ワウ エンターテイメント
広報
Kaz

とうとう発表しちゃいました『激闘プロ野球　水島新司オールスターズVSプロ野球』のアーケード版発売決定!!　岩鬼やあぶさんなどの魅力溢れる水島キャラクター、ドリームボールや秘打白鳥の湖がアミューズメント施設で楽しめるぞ!!　発売稼動時期は秋!!　とりあえず続報を待て!!

http://www.wow-ent.co.jp

激闘プロ野球で大激闘！

バンプレスト
イマリ

はじめまして!!　今月はタグリンに代わって私がコメントさせていただきます。恐縮です(≧д≦)
私が今はまっているもの……それは「VANROGH」です☆ちょっぴりおバカさんなのですが、心の優しいテディベアで、絵本の中から生まれた愛らしいキャラクターなんです！　弊社のプライズ商品としても毎月登場しているので、ぜひ取ってみてね☆☆

沖縄に行ってダイビングがしたいっ(￣¬￣)

 sega rosso

セガ・ロッソ
レナッチ

とうとう発売をむかえましたPS2『頭文字D スペシャルステージ』、皆さんもう買ってもらえましたか〜？　これもアーケード版を楽しんでいただいた皆さんのおかげです！　本当に有難うございます〜〜!!　皆さんが絶対に満足するソフトになっているのでぜひプレイしてね。『頭文字D Ver.2』の全国大会2も実施中なので、こちらもよろしくね〜！

http://www.segarosso.com

毎年日焼けをしすぎてしまうので、今年はあえて美白に励む予定。

童
佐々木

「兎-野性の闘牌-山城麻雀編」大変お待たせ致しました。今ごろは全国の兎ファンの皆様に楽しんでいただいている事と存じます。
皆様のご意見・ご感想など下記メールアドレスまで頂けたら幸いです。
usagi@warashi.co.jp

http://www.warashi.co.jp/

不必要な体脂肪を削ぎ落とします。

VISCO

ビスコ
鞍雲（匿名）

やればやるほど奥が深くなるクラウンマジック。今までのメダルゲームとは一味も二味違う遊び要素が盛りだくさんなので、やればやるほど楽しくなるのは間違いなしです！
メダル好きはもちろん、両替しようとしてうっかりメダルが出てきたそこのあなた！　ぜひやってみてください★

http://www.visco.co.jp/

第2回スイカ祭りをする。

タイトー
松桐坊頭&みう

松：第6回アルカディア杯終了、これで一段落ついたけれどもこれで終わらせるわけにはいかんのだよ。
み：何かいい作戦でもあるのですか？
松：ふふ、今考えているところだ（爆）その代わりといったら何だがバトルギア3ガレージを携帯でも利用できるようにしたので試してみてくれ。
み：詳しくはバトルギア・ネットを見てくださいね。

松桐坊頭：オープンウォータースイム、海とかで遠泳するの気持ちいいでぇ。

今月の質問は、東京都　スパロボっ娘寛子さんからの質問。

Q.　アルカディアの人たちの携帯電話って、どんなのを使ってるんでしょうか？　着メロも一緒に教えて！

A.　ライターも含めると数が多いんで、今回は編集の分を紹介。詳細は右の表を見てもらうとして……圧倒的に多いのが、DoCoMo。しかしその選択理由は微妙。VF-NETを利用するため仕方なくDoCoMoに変えた、番号変えるのが面倒、継続割引が付いてるからなど。

また、一時携帯メールの送受信が他キャリアーとはできなかったり、やたら料金がかかったりするせいで、周囲に使用者が一番多かったDoCoMoに変更したり、それと同様に、惚れた女がJ-phoneだったからJ-phoneにしたのに振られた（苦笑）といったことも。

DDIの杉田、小沢はモバイラーなのでH"カードも別に所持していて、常時オンライン接続しつつ夜な夜なあんなトコやそんなトコなどを徘徊している模様。

また、着メロのセレクトは、一部を除いてほぼ趣味通りといっていいでしょう。あ、SO504iが多いのは、偶然の産物のようです。

■DoCoMo

安藤	D503is	しずく風サウンド
猿渡	F251i	ウキウキりんごだプー
北嚢	N503i	デフォルト（いつも振動設定のみなので無し）
伊丹	N503i	サンダーセプターメインVGM
河野	N210i	スパルタンX（ゲームじゃなくて映画の方、三沢の入場曲）
勝田	P504i	天使の絵の具
砂田	P211i	CAN'T Stop（レッチリ）
霜田	SO504i	コッペリアの棺
高橋	SO504i	歴代ガンダムOP曲
鈴木	SO504i	ゼルダの伝説（SFC）オープニングテーマ
飯塚	SO504i	The Least 100sec（ドラムマニア）

■DDI POCKET

杉田	AH-J3002V	Star Cruiser -BGM03-（しかし常にマナーモード）
小沢	KX-HV210	黒電話

■J-phone

五藤	SH-03	映画「サンゲリア」のテーマ

〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル
(株)エンターブレイン アルカディア編集部
「ゲームメーカーNOW！」係

タクミコーポレーション
只石

どうも、こんにちは。最近運動することが楽しくてしょうがないデスクワークにひたりっきりの20代だけどもおじさんと言われてショックを受けている只石です。このコメントが載っているころには、みなさまに、ちゃんとした情報が送れるかも。
お楽しみに!!

http://www.takumi-net.co.jp/

最近、運動に目覚めたので、仲間をつれて素潜りを予定

TECMO

テクモ
つっちー

梅雨ってイヤですねぇ……。と、暗くなっても仕方ないですね、ハイ。気分は夏先取り！　ってことで、8/14発売予定のPS2『モンスターファーム4』は現在好評予約受付中！　予約キャンペーンのほか、フィギュアプレゼントキャンペーンもやってるので、とりあえずお店へ行ってみてください!!

http://www.tecmo.co.jp

「水着を堂々と着れる体型になる」コト意外に何がある!?……って言い始めて何年になるんだろう……。

ニューディスクレビュー

NEW DISC REVIEW

アーケードゲーム＆ VGM 関連の最新リリース情報をお届け！

GUILTY GEAR XX ドラマ CD RED

ティームエンタテインメント／ KDSD-00010 7月16日On Sale ￥3,150（tax in）

ドラマ「紅い戦い」〜前編〜、「ナイト・オブ・ザ・リビングドール」
ザッパ外伝　ほか

バージョンチェンジでさらに盛り上がっている『ギルティギアXX』（以下『GGXX』）。そのストーリーをベースに、お馴染みの声優陣を配したドラマ CD の第二弾が登場する。７月にリリースされる「RED」、８月の「BLACK」という二部構成になっており、ドラマの時代設定は『GGXX』より遡る。また、石渡氏描き下ろしのジャケットも２枚で一つの作品になっているという。

今回紹介する「RED」にはカイ、ソルを中心に繰り広げられる「紅い戦い」〜前編〜、ザッパ単独のストーリーとなる「ナイト・オブ・ザ・リビング・ドール」などが収録されている。

GUILTY GEAR XX ドラマ CD RED

ーアフレコリポートー

5月23・24日、東京・六本木のスタジオにて、「ギルティギアイグゼクス ドラマCD」のアフレコ収録が行なわれた。演じる声優の皆さんも担当キャラにすっかり馴染んでいる様子で、気合いも十分。今回は収録の合間を縫って、声優の皆さんにドラマ CD についてちょっとだけ伺ってみた。

あっと驚く結末!?アフレコ一日目

草尾　カイって肩書きでは天才剣士で、僕としてはソルのようにクールに演じたいんですよ。でも、カイがそうさせてくれない（笑）。

花田　今回はソルの意外な一面が出ていて、結構しゃべってます。話の展開もスゴイです。

近藤　ファウストはボルドヘッドとして登場し、ポチョムキンは立ち回り方が違っています。

井上　イノは強いキャラなので、自分が頑張らないとイノに申し訳無いと思って（笑）。ストーリーのいろいろなところで絡んできます。

左からカイ役の草尾毅さん、ソル役の花田光さん、ファウスト＆ポチョムキン役の近藤隆さん、イノ役の井上喜久子さん。今回はイノに振り回され、驚きの結末が待っているらしいが……。

ホラーありダンディありな二日目

上田　ザッパは一人だけの登場で、ほかのキャラと絡まない特殊な話です。ホラーです（笑）。

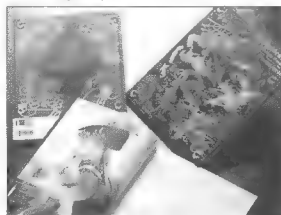
こおろぎ　メイの前向きな明るさが、戦いの中でも出せるように心掛けました。

小林　ディズィーに手紙を書くシーンがあって、今までと違うテスタメントが見えると思います。

若本　テスタメントと戦っているシーンに、こいつのかっこよさの核となっているセリフがあるな。メイとの絡みで人間味も出せたらいいね。

藤田　今回は人間味が有るときと無いときがあるので、演じ分けられたらいいなと思います。

左からジョニー役の若本規夫さん、ディズィー役の藤田佳寿恵さん、ザッパ役の上田祐司さん、メイ役のこおろぎさとみさん、テスタメント役の小林克彰さん。にぎやかな収録現場でした。

豪華プレゼント!!

声優の皆さんの直筆サインが入ったGGXXムックを3名の方にプレゼント！ 応募方法はP50を参照。

今回取材させていただいた GGXX ドラマ CD のアフレコ現場。声優の方々が普通に話しているだけでドキドキな空間でした。ちなみにドラマ CD 初登場の井上さんは、声優を始めて以来、イノは最も怖い女性で演じるのが難しいキャラとのこと。また、若本さんはアルカディアムックの描き下ろしイラストをご覧になって、ジョニーのかっこよさを再確認されていました。

新連載コラム

4/4 たんたん どんどど

「アレンジャーはつらいよ(?)VOL.2」

第二回
Text by SEIYAMA

SEIYAMAプロフィール：『GGX』や『GGXX』でアレンジや作曲を担当。ギルティサウンドを生演奏するために結成された夢のハードロックバンド「A.S.H.」のキーボーディストも務める。

このコーナーでは、SEIYAMA氏への音楽的な質問を受け付けております。eメール（dontan@arcadiamagazine.com）かおハガキで、「どんたんどどたん」係までお寄せください。お待ちしております。

皆さん、いかがお過ごしですか？　日ごろの不摂生がたたって、SEIYAMAはカゼを引きました。皆さんは、体調を万全に整えてGAMEに勤しんでくださいませ(大きなお世話ですね、ハイ)。

さて、第2回です。今回も『ギルティギアイグゼクス(以下GGXX)』についてのあれこれを書いてみたいと思います。

前回は、既存キャラ曲の生アレンジについて書きましたが、今回は新たに追加された曲(新キャラの曲および新曲)のアレンジについて、ということで進めていきます。皆さんは、楽曲表現におけるアレンジの比重を、どの程度のものだと認識してらっしゃいますか？そもそも「アレンジ」って何でしょう？

アレンジとは、「楽曲を、実際に演奏するための演奏形態(楽器編成や演奏時間など)に応じて改編すること。このような改編によって、同じ曲が全く異なった曲のように仕上げられることもあり、アレンジャー(編曲者)の役割は大きい」(「最新音楽用語辞典」リットーミュージック社刊より抜粋)となります。つまり乱暴ないい方をすれば、メロディ以外の部分すべてがアレンジであり、それこそ楽曲を生かすも殺すもアレンジ次第ともいえるわけです。

基本的には「石渡フレーズ(笑)」を最優先する方向だったのですが、曲によってはフレーズの変更をしたり、フレーズを追加したりといった、「作曲部分」を手掛けることにもなりました(どの曲のどのフレーズか……というのは明かせませんが)。『GGXX』から新たに追加された曲では、いろいろな「アレンジの妙」が散りばめられています。書き下ろしの曲ということもあり、楽曲の個性も際立っているのではないでしょうか？　軽快なアレンジが、身軽さを表現している「SIMPLE LIFE」、minimoog(Synth)をメロに配することで、怪しさ(？)を醸し出す「GOOD MANNERS AND CUSTOMS」、Guitarを武器としているところから、あえてGuitarサウンドに徹した「陰祭り」、いかにも最後の闘いといった重厚なイメージのイントロから一転、高速ツーバスプレイの「THE MIDNIGHT CARNIVAL」などなど(注：『ギルティギア ゼクス』のころは同じような始まり方をしていた何曲かが『GGXX』で変更されているのは、この曲を引き立たせるためなのです)。

そんな中での一番の個性派といえば、やはり「HAVEN'T YOU GOT EYES IN YOUR HEAD?」でしょう。そう、スレイヤーのテーマ曲です。ほかの曲には無い、何やら一筋縄ではいかないコードの響き……ダンディーなイメージが、Saxのメロと相まって表現されているとは思いませんか？　この曲のBメロ部分を今回は譜例としてみました。かなりひねくれた(？)コード進行だと思います。テンション・コードを多用しつつ、不協和音ギリギリのアレンジが、まさに「Tension＝緊張」なわけです。よく「耳コピしている」なんて話を聞きますが、この曲のコードを採るのはサスガに難しかったのではないでしょうか？　さて、字数の方も尽きてきたトコロで、また来月!!

HAVEN'T YOU GOT EYES IN YOUR HEAD?

from『ギルティギア イグゼクス』

Bridge(Bメロ)部分の前半4小節。1小節ごとにBassが半音ずつ下降していくコード進行になっている(E♭→D→D♭→C)。3小節めと4小節めのコード・ネーム表記でカッコの中に記されているのがテンション・ノート。このような表記のコードを「テンション・コード」という。

SEIYAMAとA.S.H.のDr.UME-chanの参加するBAND、**HOT ROD CRUE**（Ba.はex.JUDY AND MARYの恩田快人氏）がいよいよ待望のCDリリース！　車に似合うAMERICAN ROCKばかりのCOVER ALBUMに仕上がっているぞ！
「HOT ROD CRUEZIN'」7月16日OnSale　SONY MUSIC DIRECT INC. GTmusic ／ MHCL-280　￥3,059円（税込）
初回特典：メタル・ロゴ・ステッカー封入　全国のCDショップにて、予約受付中！
HOT ROD CRUE LIVE SCHEDULE：7月16日（水）ハードロックカフェ横浜、7月20日（日）富士スピードウェイ

街頭電脳遊戯語録

かいとうてんのうゆうぎころく

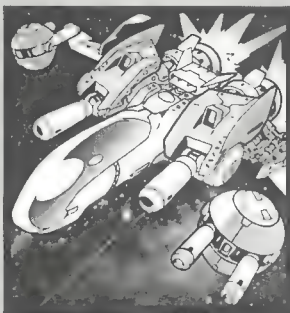
今月のテーマ 『ゲームメーカー』

ゲームタイトルを開発＆販売して、利益を得ることを目的とした企業・団体を示した専門用語。一般的には「試合の状況を把握し、組み立てを行なう中心選手」を表すスポーツ用語もある。

担当：伊勢猫＆ももやん
イラスト：まるかた

今回は近年まで業界を支えてきた、数多くのビデオゲーム開発メーカーの一部をご紹介！　こういった方々の努力で、ゲームは作られていくんですよね。

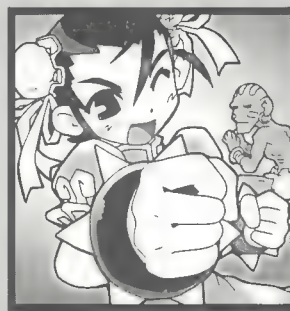
▼あ行▲

アイレム【あいれむ】IREM
□名称
1974年に「アイピーエム」として設立、1979年に社名変更。『海底大戦争』（1993年／アイレム）に代表された職人気質なドット絵（2Dグラフィックス）は評価されたが、1994年に『ジオストーム』ほか2タイトルを発売してアーケード業界から撤退。現在はアイレムソフトウェアエンジニアリング株式会社が、開発業務を引き継いでいる。

アタリ【あたり】ATARI
□名称
富士山を型どった独特なロゴを持つ、囲碁用語の「当たり」を社名の元にした海外メーカー。アーケード業界のパイオニア的存在であり、設立と同年に『ポン』（1972年／アタリ）を発売。日本でもなじみのある『ミサイルコマンド』（1980年／セガ・アタリ）『ペーパーボーイ』（1984年／アタリ）『ガントレット』（1985年／アタリ）などのヒット作を発売。その後、親会社が何度か変わったが、90年末にはミッドウェイ系列の子会社として『ガントレットレジェンド』（1999年／ミッドウェイ・アタリ）を開発。現在はインフォグラムの傘下として存続しており、コンシューマ業界での復活を遂げている。

アルファ・システム【あるふぁ・しすてむ】AlfaSYSTEM
□名称
九州・熊本のソフト開発メーカー。アーケード業界へは『式神の城』（2001年／アルファ・システム、タイトー）で初参入を果たす。アーケード業界でこそ耳慣れないメーカーだが、開発メーカーとしては15年もの歴史を持った老舗　これまでにコンシューマー機で数多くのタイトルを手掛けており、『ガンパレードマーチ』などコアな世界感に惹かれたファンは数知れず。その流れは最新作『式神の城II』（2003年／アルファ・システム、タイトー）にも受け継がれている。

SNK【えす・えぬ・けい】SNK
□名称
1978年に「株式会社新日本企画」として設立、1986年に社名変更。90年代に入ると、安価なソフト供給を可能にした『MVS（マルチビデオシステム）』構想を発表。カプコンとともに2D対戦格闘のオピニオンリーダーとして業界を牽引していくが、2000年にアーケード開発業務の縮小を発表。多くのファンに惜しまれつつ、2001年10月に業務終了となった。現在、その版権はプレイモアが所有しており、人気シリーズ『KOF』や『メタスラ』、最新作『SNK VS CAPCOM SVC カオス』（2003年予定）などの新作タイトル発売が順次予定されている。

▼か行▲

カプコン【かぷこん】CAPCOM
□名称
社会現象とまでなった格闘ゲームブームの火付け役『ストリートファイターII』（1991年　カプコン）を生み出したメーカー。1979年設立。現在の2D対戦格闘の基礎を作り上げ、他社とのパートナーシップ・プロジェクトなどで業界をリードし続けてきた存在でもある。近年こそ業務用タイトルは減ってしまったが、まだ見ぬ最新作のリリースを期待して止まない。

ケイブ【けいぶ】CAVE
□名称
シューティングの名作を生みだしつつ1994年に倒産した東亜のスタッフの数人が同年に立ち上げたメーカー。『怒首領蜂』（1997年／アトラス・ケイブ）で「弾幕」という用語を定着させ、確固たる地位を築いて現在に至る。その後も『怒首領蜂大往生』（2002年／ケイブ）『ケツイ～絆地獄たち～』（2002年／ケイブ）など力作を発表。近年では業務用シューティングゲームの開発に加えて、携帯電話のコンテンツである『ゲーセン横丁』で新作タイトルの配信、スコアトライアルの運営などを精力的に執り行なっている。

コナミ【こなみ】KONAMI
□名称
1973年にコナミ工業株式会社として設立し、今年で創立30周年を迎えた老舗メーカー。80年代には横スクロールシューティングの傑作『グラディウス』（1985年／コナミ）を発売。ファミコン版に移植された際に盛り込まれていた裏技「↑↑↓↓←→←→BA」の通称「コナミコマンド」が、隠しコマンドの走り的な存在となる。90年代後半に入ると音ゲーブームの火付け役となった『ビートマニア』（1997年／コナミ）を発売。現在はゲームソフト事業、アミューズメント事業に加えて、エクサテイメント事業、トイ＆ホビー事業、カジノ事業と、幅広く活躍している。

用語の種類
開発 ……開発サイトか元となる用語　フレイヤー□……一般的なプレイヤー用語　テクニック ……ゲームにおけるテクニック全般／□システム ……ゲームシステム全般／
現象 ……ケーム中に起こる現象　ハート ……ハードウエア全般（主に筐体、基板など）　ソフト ……ソフトウェア全般（主にプログラムなど）

ゲー語のツボ

[illegible]

セガ開発スタジオ（アーケード部門）
●ワウエンターテイメント
代表作：[illegible]
●SEGA-AM2
代表作：[illegible]
●ヒットメーカー
代表作：[illegible]
●アミューズメントヴィジョン
代表作：『VIRTUA STRIKER 2002』[illegible]
●セガ・ロッソ
代表作：[illegible]
●ソニックチーム
代表作：[illegible]
●オーバーワークス
代表作：[illegible]

次号予告&質問・お便り募集

次号以降掲載予定のキーワードは「SVCカオス」や「VGM」など。用語の質問やリクエストは、随時募集中（採用者にQUOカードをプレゼント）。アンケートのスミでもよいので、トシドシと送って下さいネ〜!

宛先は、
〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部「街頭電脳遊戯語録」係まで。
メールは　script@arcadiamagazine.comまで

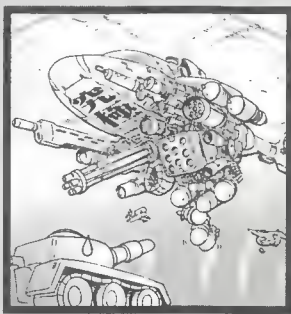
▼さ行▲

彩京【さいきょう】PSIKYO
□名称
　1992年に会社を設立し、シューティングゲーム『戦国エース』を発表。個性的なキャラクターと絶妙なバランスにより、マニアから一般人まで、多くの支持を受ける作品となった。その後も『ガンバード』（1994年／彩京）『ストライカーズ1945』（1995年／彩京）といった良質のシューティングゲームを量産。その一方で、「対戦ホットギミック」（1997年／彩京）をはじめとする、脱衣麻雀シリーズも頭角を現し出す。プロデューサーのフェティシズム満載な「お仕置き」なる脱衣シーンは業界に衝撃を与え、多くのファンを獲得。気が付くと彩京の主軸となっていた。

サミー【さみー】SAMMY
□名称
　アーケード・コンシューマーまで幅広い展開を見せる総合エンターテイメント企業。2000年に2D対戦格闘ゲーム『ギルティギア ゼクス』（2000年／サミー・アークシステムワークス）を発表。キャラやグラフィック、ゲーム性とすべてが高い水準にあり、数多くのファンを魅了した。その後も『ギルティギア ゼクス』シリーズを発表し、2D格闘の中核をなす作品へと発展したことは記憶に新しい。

セガ【せが】SEGA
□名称
　1951年に「SERVICE GAMES JAPAN」として創業し、1965年に社名を「セガ・エンタープライゼス」、2000年に現在の「株式会社セガ」に変更。1985年、世界初の体感ゲーム『ハングオン』、プライズゲーム『UFOキャッチャー』が発表され、アーケードゲーム業界に新風を吹き込んだ。その後も『スペースハリアー』（1985年／セガ）『アウトラン』（1986年／セガ）『アフターバーナー』（1987年／セガ）など名作が次々と発表された。1992年には最新技術であったポリゴンを駆使した『バーチャレーシング』、翌年には『バーチャファイター』がリリースされた。続編の『バーチャファイター2』が社会現象を起こすほどのメガヒットとなったことは、記憶に新しい。体感ゲームやゲーム基板、プライズゲームなどを開発。全国にセガ系列のゲームセンターを展開するほか、アミューズメントテーマパーク「東京ジョイポリス」を開設するなど、ゲーム業界の先頭に立ち、ゲーム業界を引っぱってきたメーカーといえよう。

▼た行▲

タイトー【たいとー】TAITO
□名称
　創業は1953年と古く、1972年に「株式会社タイトー」へ社名変更。1978年、ゲームブームの火付け役ともなった『スペースインベーダー』を発表。日本中の若者がインベーダーに興じ、社会現象とまでなった。1986年には『バブルボブル』『ダライアス』といった、タイトーの80年代イメージと深くつながる作品がリリース。特に『ダライアス』は三画面の大型筐体を使用したシューティングゲームで、多くのファンの度肝を抜いた名作である。その後も『ナイトストライカー』（1989年／タイトー）『メタルブラック』（1991年／タイトー）など、マニアを唸らせる名作を次々と発表した。近年では、『電車でGO!』『バトルギア』シリーズなど、大型筐体ものが多い。

データイースト【でーたいーすと】DATA EAST
□名称
　マニアに評価された名作と、だれも理解できなかった迷作を同時に造り上げてきた不思議メーカー。通称「デコ」。『空牙』（1989年／データイースト）などヒット作を生む一方で、原発事故が出自の主人公キャラ『チェルノブ』（1988年／データイースト）など、ターゲットが見えてこない作品を多数発表。なかでも『トリオ・ザ・パンチ』（1990年／データイースト）は伝説に残るほどの謎ゲーム。シュールを通り越して、次元が違うといった感じだ。

▼な行▲

ナムコ【なむこ】NAMCO
□名称
　1955年、「中村製作所」として百貨店屋上に、一台の木馬を設置。そこから業務が拡大し、1977年に「ナムコ」へ社名変更。1980年には世界規模で大ヒットとなった『パックマン』をリリース。その後も『ラリーX』（1980年／ナムコ）や『ディグダグ』（1982年／ナムコ）、『マッピー』（1983年／ナムコ）など、歴史に名を残す作品が登場しはじめる。80年代のナムコは、『ゼビウス』（1982年／ナムコ）など斬新なゲーム性と独創性とキャラクターをもって着実に固定ファンを増やし、90年代以降も『鉄拳』シリーズや『ソウルキャリバー』シリーズ、『ミスタードリラー』シリーズなどのビデオゲームから、『タイムクライシス』シリーズなどの大型筐体ものまでコンスタントに手がけ世に送り出している。

用語の種類　記号表記の種類と意味：[illegible]……同義語を表します。／[illegible]……類義語を表します。／[illegible]……対義語を表します　／例＞……使用例題を表します。
また、解説している用語が複数の意味や解釈を持っている場合、文頭に「①〜、②〜」といった丸数字を用いることで区分。それぞれ内容を分けて解説していくものとしています。

まじかる猛者通信 はっちゃけゲーセンと夏まつり!! 第6発

発行　2003年7月1日

俺たちの水平線

C・LAN（以下まさ）　SNKGで、今年もつつがなくサマゥが到来したが、今年はなんぞ予定なぞあるかね君ら。

渕健（以下ケソ）　予定も何も、まさ&我は先日の会社設立で困窮極まっておりますからな（竹尾ゼネラルカンパニーなみ）。今年の夏は休日どころか、睡眠時間、いやさ屁をひる時間さえ返上して働かねばなりますまい。

編集でそ（以下でそ）　俺も時間ねえなあ。本誌の進行もあるしダップセは原稿上げないわで、とてもじゃねえが夏休みなんて取れそうにねえよ。

ケソ　悲しいまでに予想通りの夏になりそうなのん！

でそ　行けるとこっつったら、やっぱゲーセンぐらいじゃないのかね。

まさ　そそそそそれ！　それだよ君ゥ！（眼前に蜂蜜を発見してダッシュキャンセルして前進withニヤピク）

今年もどこにも行けないなら、せめてゲーセンで夏を堪能してはどうかなフェフェ。

ケソ　お、それイカジ。

まさ　今回のモセルでは、「夏にふさわしいタイトル」を選出し、ゲセでこってりウッハリ夏気分を満喫してみるというのはどうか。

まさ　なるほどな。んじゃあ、各自「夏を思わせる」タイトル、もしくは「夏にプレイするにふさわしいゲーム」を数タイトル選出し、"ベストオブ夏ゲー"を決定するか。

ケソ　夏っぺえゲームなら結構思い当たるっすë！　やらいでか！

まさ　ミートゥー。

でそ　ならば、明日までに各自タイトルを選考し、協議をするとするか。

二人　Я。

てなわけで始まった夏ゲー談義。しかしまぁ夏にもっつりやり込んだってのが基準ではねいわけで。

夏といえば爽やかさが重視される傾向にあるが、暑苦しさも夏度を高めるといっていいだろう。

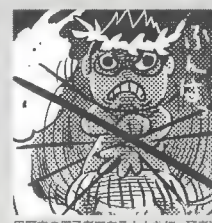
登場人物紹介

時は戦国――暴虐無尽な熊大名・栗摺兵衛門の振る舞いに、村人たちはまっこともって怒髪天を突きまくり（発生2フレ・持続10フレ・硬直8フレ）、ついに用心棒ゥを雇うことを決意。ていうか、イルハン選手を無理やり日本好きにするのはよくないよね、という声もアリアリ（メスト的表現）。

担当・ジ☆ダップセ
（C・LAN&田渕健康/Trick Star）
イラスト&まんが：天野シロ

C・LAN（通称まさ）

浦和一帯にその名を届かすグレートグラップレ。その拳はアダマン鉱を砕き、その蹴りはガンダニュウムαをたやすく切断するが、プレステのコントロウレルを足に落として骨折することも。

編集でそ（通称しもでん）

黒歴史の伝承者であるとともに、猛者通信を裏から牛耳るオーバーマソ。真ゲッターよりウォーカーマシンが強いと言い張り、しつこくダッカーを出撃させるマジモンの気●い。

田渕健康（通称ケソ）

バリバリのド社畜にして、真性にプロレタリアンにクラスチェンジした銭ゲバ。どうでもいいですが、映画・サラマンデルにはリアルオニール軍曹が出てくるので、メタスラファンは必見。

これが我らの夏ゲーベスト3

でその場合

武田信玄（ジャレコ）

川中島の合戦（1561年8月）といやぁ夏真っ盛り！上杉謙信との戦いをモチーフにした迷作だぞ。ビームサーベルを振り回す武田信玄が大暴れするんだ。実は1Pが影武者で、2Pが本物ってのも熱い！

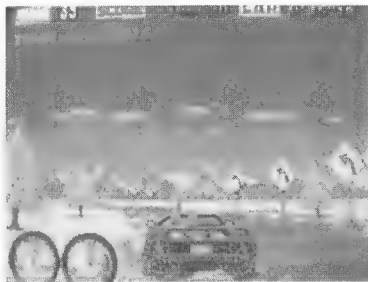
アテナ（SNK）

水着一丁でうろついてるんだし、海にも入るから夏で決まり。でも、鎧は暑くてムレそうだ。まぁ、マニアにしてみりゃその臭いがまたイイのだろうがな。あ、それ言ったらパーシバルとかも同じ!?

ストリートファイターZERO3（カプコン）

夏の果物といえばスイカ！　スイカといえば、ブランカでおなじみのスーパーコンボ「トロピカルハザード」は周知の事実だな。ダンとセットで暑苦しい妄想をしてみるのがいいだろう。

ケソの場合

ターボアウトラン（セガ）

とにかくVGMの疾走感が半端なくスゲーっすよ。重低音を効かせるためのスーパーウーハー搭載筐体で、ラジカセで音を録ったけど、ベース音しか聞こえなかったほどだË！　げっつ☆先生もお勧め。

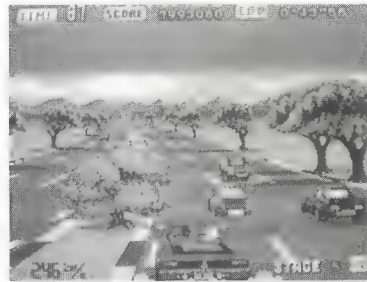
ナイトストライカー（タイトー）

夏の夜の市街戦、という、息苦しさと緊張感が同居した大傑作。89年の夏、日本に100台ちょっとしかなかったナイスト筐体のうち、3台は佐世保にあったというすごい事実を知っておくといいだろう。

サムライスピリッツ（SNK）

覇王丸ステージが夏っぽいよね。というか、SNK夏まっさかり、という感じがするゲームなので。人がついていないネオジオ台を探してチャリを飛ばしていた、あの夏は遠いって感じ。

まさの場合

アウトラン（セガ）

青い空、白い雲、へこたれたギアと三拍子そろったMy夏ゲーのベストオブベスト。マジカルが最高DA！　否スプラッシュしかネイだのと口に唾して拳で語り合った夏休みのメモリースティック。

ドカベン（カプコン）

野球漫画の真髄をカードゲームで再現！　夏＝甲子園＝ドカベソという短絡思考が見え隠れする点を気にして2位に甘んじた。カプコン版権ゲム乱舞の初段がこのカベソではなかったか。

ミズバク大冒険（タイトー）

晴れ渡る空＋入道雲というものに我は過剰に夏を感じるのだNA、と一同納得。ヒポポの愛らしさも満点。今は亡き熊谷の中央研究所に取材に行ったような行かないような、あやふやな記憶が。

猛者語録　数号前より「Trick Star」と入っているのが気になるというDelta-Mをはじめ数名（サミシイ）の諸君に朗報だ。次号の猛者通信では、Trick Star の黒幕が鼻ポリープを引っさげて大暴れする（予定）なのだ！　とあおってみるがどうよ？

そこのけウッハリ三太夫 夏模様鉄の掟

でそ　てなわけで、各自、夏タイトルを選出してもらったが……結論から言わせてもらうとだな、ダップセ二名が意外とまともなラインナップを選んでおり、あまりのショックに失禁したところだ。

まさ　フヱフヱフヱ。夏タイトルには意外とこだわりがあるものでな。

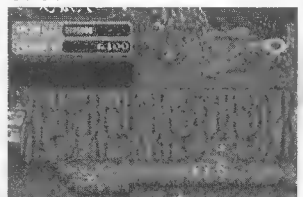
ケソ　つーか、アンタのセレクションが一番ワケわかんねえよヨーメーン！

でそ　なにお！　一応ちゃんと理由はあるんだよ、見れ！

ケソ　理由っていうか……こじ付けじゃないのさ。

まさ　ムス。しかし、意外と夏っぽいタイトルを選考するのは骨がいったさな。

でそ　まさ兄ィはあんまり該当タイトルが無かったんですかね？

岩鬼の葉っぱも夏真っ盛り、『ドカベン』で夏を過ごしたゲーセン球児も多数いたのではないかね？

納涼雰囲気を求めて、『妖怪道中記』や『地獄めぐり』などで一時の幽体離脱……もとい現実逃避。

まさ　その逆さね。我の夏ゲーの選考基準は、“雲と青空”だったゆえに候補タイトルが多く、シボール将軍に時間がかかったっぺれ～。

でそ　『ドカベン』は俺も入れようと思ったなあ。

まさ　ちょっとストレート過ぎる気も駿河、ゲームの舞台といい発売時期といい、夏丸出しといった按配なのでな。

ケソ　甲子園ゲームなら、タイトーからも出てましたよね。

でそ　『嗚呼栄光の甲子園』か。無駄に張り切ったイガグリ頭どもが発奮していたゲームだな。こいつらの人生のピークはここだろうな、と思うと切なくなってくるぐらいにハジケまくった内容だったよ。

まさ　手厳しいな君。

けそ　でもさ『アテナ』の選考理由で「海にも入るから」とか言ってるけど、『カルノフ』は常時もろ肌脱ぎっぱの上、海にも潜るしアラビヤ～ンな雰囲気なので、これぞ夏向けといえないでしょうか。

でそ　デブ専の夏にお勧めだな。奴が放つファイアボーも暑苦しいし。

まさ　その点、『ミズバク大作戦』は、タイトルも涼しい上にカクゴールなどの夏アイテムも出ることだし、まっこともって清涼感バツグソよな。

ケソ　ド・リームで有名な『迷宮島』も氷の大陸が舞台なので超涼しそうですが……僕の選考基準は　発売時期と曲”ですね。曲が夏っぺえというのはマブで重要っスE！

まさ　ムス。曲は夏ゲーの重要なファクターといえるさね。

ケソ　本当は『パワドリ』や『プラスアルファ』も曲が夏っぽいんで入れたかったのです。

でそ　『プラスアルファ』はゲームの雰囲気も夏っぽかったな。実際、俺も夏にやってたし……って、1000万点＋α出せるようになったころメストに攻略載ってたから試してみたんだけど、その通りにやったらぜってー死ぬんだよ、最終面。

まさ　なんぞ勘違いしてたんじゃないかね。

ケソ　当時は日本語読めなかったとか。

でそ　いや、まじで！　ちゃんと何回も読んで試したんだけどさー。

まさ　そういうホロ苦さも夏のオモヒデといえるだろう。

夏ゲーよ永久に ～君よアジアの星となれ～

でそ　とまあ、いろいろと夏ゲーを討議してきたわけだが、ベストオブ夏ゲーを選ぶとしたらどれだろうな。

まさ　『武田信玄』ではないことは確かさね。

でそ　な、何言ってんですかまさ兄ィ！　すぴ！(鼻息)

まさ　とりあえず、先ほどの討議の結果“青空”“疾走感”などの要素が数多く含まれテイル“レースゲーム”には夏ゲーのあるべき形があるのではないか説、という話の流れになっていたさな。

ケソ　そそそいつぁオイドンも賛成ですたい。ゲームの性質柄、VGMにも過剰に疾走感が溢れてますしNE！

でそ　でもさ、『ラッドモビール』みたいに、ヘッドライト照らして夜を悶々と走るのもあるじゃねーか。

ケソ　『ホットチェイス』は、車に水爆積んで走るゆえ、別の意味で肝が冷えますよ。

まさ　そもそも、我が『アウトラン』を選んだのは、昔アルファレコードから出てた“セガ ゲームミュージック Vol.1”のジャケットのイメージが強烈だったからさな。

でそ　ああ、入道雲の下をテスタロッサが走ってる奴ね。

まさ　世界観、ゲーム性、VGM、それぞれがぞれぞれの形で“夏”を主張している『アウトラン』こそ、後世に残すべき夏ゲーだと思うがどうか。

でそ　フ……まさの夏ゲーへの思い入れに負けましたよ。

ケソ　ようがす、夏ゲーNo.1は『アウトラン』で決定のす！

まさ　では、さらなる夏の思い出を作るために、ゲセへ繰り出しギアガチャしまくろうではないか君ら。読者ール子爵も、近隣のゲセで『アウトラン』を見たら、鼻息荒くコインを投入して夏気分に浸るといいだろう。

でそ　でもさすがに、もう17年前のタイトルだからなあ。探すのも大変だな。

ケソ　それを探しにいくのも夏ゲーの醍醐味ですよ！

まさ　フムス！　それでは、『アウトラン』探索の旅に出発ぺらっしゃ～！

でそ　あ、その前にまさは『アヴァロンの鍵』の原稿、ケソはアフロを上げていけよ。

ダップセ　しくしく。

（つづく）

セガ・ゲーム・ミュージックVol.1
SCDC-00024　¥2,000+TAX

ゲーマーなら聞いておかねば悶絶もんだが、LP探せってのもアレだな。そんな輩はサイトロンから復刻発売中のCDで「夏」っぷりを確認するがいい。

グリズルストライダー哲 第三回

ダイスケは手際よくシャケを捌くと、森の中で木の枝につるして下で火を炊き始めた。森の奥からその様子をじっと見ていた哲は、じっとシャケをくすねる機会を伺っていた。その時だった。「天下一鮭捕会を再開致します。選手の方はお集まりください」という意味のクマ語が遠くから聞こえてきた。しかし、哲は大会のことはどうでもよくなっていた。彼にその理由を聞けば「Q作の失態に失望してやる気が削がれたのだ」と答えただろう。もちろん、そんな建て前はだれも信じなかっただろうが。単純に目の前のシャケに魅せられ、欲しくて仕方がなかっただけである。そして好機が訪れた。ダイスケが大会に戻ったのだ。早速哲は軽快な足取りで奥へ進み、焚き火に燻されるシャケを1本取ると無造作に齧り付く。外側が軽く焼かれ、閉じ込められたシャケの豊穣な味わいが口一杯に広がる。燻製としては未完成だが、新鮮なシャケは生でも十分に美味い。瞬く間にペロリと1本を平らげると、2本目に取り掛かる。哲が異変に気づいたのはそのときだった。モクモクと立ち込めた煙によって、視界を塞がれていたのだ。間もなく目も痛くなり、涙が止まらない。「これはヤバイ！」哲は直感した。

(東京都　たま君)

INFORMATION　いやさホントの夏ゲーはこれだよチミィとノズブレ気味な諸君は、A-Froに投稿するといいだろう。それでも飽き足らぬ御仁は、ダップセあてに想いをしたためてみるのも、また一興。郵便なら、〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 アルカディア編集部「猛者通信」係、もしくはメールで　mosa@arcadiamagazine.com　までしくよろのす！

ホームページ「荒吐鬼屋」
アドレス：http://www.coma.ais.ne.jp/~arabagi/

龍輝雅龍

こんにちは、ゲーハ回館でカットを描かせていただいてます龍輝雅龍です。会社員しながら、魂を削ってイラストのお仕事もさせていただいております。日々是精進、修行修行。さて今回は御先祖様万歳「源平討魔伝」がテーマとあって気張ってみたのですが、オリジナルと大差ないものになってしまいました(汗)。お誘い頂き感謝感激興奮気味。和モノは最高ですね！

Pandora Charatte 改
（パンドラキャラット・カイ）

●今号のテーマ

「源平討魔伝」

このコーナーは、一つのゲームを元にして、二人の作家さんがオリジナルキャラクターを創作するコーナーです。「このキャラいい！」「このキャラ買った！」という応援、連絡は編集部まで。

ホームページ「APOCRYPHA」
アドレス：http://apocrypha.cside.com/

風間雷太

こんにちは、風間雷太と申します。アメリカの大学にてイラストを学んでいます。今回、声をかけていただき、とても光栄です。CGが主ですが、最近は油絵にもハマッてます。映画が大好きで、作品を観てはインスパイアされ、絵を描きまくる毎日です。みなさんをぐっ～と引き込むようなものが描けたらいいな、と思っています。サイトの方も、ぜひ来てみてください☆

次号予告

次号、天原埜乃先生＆村崎久都先生登場！

テーマは
「ストリートファイター」

アルカディア㊤推薦

ゲーマー『お気に入り』サイト

Text●Joe／バリバリの弾幕がすごくて見てるだけでも泣きそうなケイブシューティング。クセになります……。

●ケイブ・シューティングゲーム

弾幕マニアを引き付けて止まないケイブのシューティングゲーム。クリアとハイスコアというシューティングゲーム従来の楽しみ方に、「いかに華麗に弾を避けるか」という楽しみを与えたケイブ作品。今回ご紹介するのは、それらの作品をもっと堪能するためのサイト。お題として攻略情報サイトをピックアップすると同時に、フリーソフトを提供するサイトもご紹介 パソコンが普及した現在、弾幕を楽しめるシューティングゲームのフリーソフトおよび同人ソフトは、とても数が多い 今回は、ごく一部ではあるが紹介したい。

CGのお題は同じくケイブ作品のイラストを掲載するサイトをご紹介。自キャラ敵キャラ共に個性のあるキャラクターたちはイラスト好きの心も引き付ける。単にゲームとしてだけではなく、イラストも必見のケイブ作品。ぜひ、ご覧いただきたい。

C-CUBE　チャコ

http://www.h2.dion.ne.jp/~c-cube/

個性のある二人の描き手によるサイトで、多数のケイブキャライラストが掲載されており、じっくりと時間をかけて楽しみたい。二人による合作も必見!!

あしっどはうすwith猫天和　春畑睦月

http://www.ne.jp/asahi/acidhouse/nekotenho/

ケイブファンにはおなじみ、『怒首領蜂大往生』のキャラクターデザイン担当によるサイト。掲載されるイラストはどれも美しいの一言。

PINKCOSMOS　みずほ

http://homepage1.nifty.com/pinkcosmos/

『エスプレイド』のイラストが掲載されている。サイト内の「PLAYPLAY」というコンテンツにてイラストが掲載されている。思わず同意してしまうコメントも読むべし。

KEI画廊　KEI

http://www.phoenix-c.or.jp/ ishikawa/

本誌アフロ投稿でもおなじみのKEI氏によるサイト。『怒首領蜂大往生』をはじめとした透明感あるイラストを楽しめる。一度は訪れて、作品のすばらしさを感じてもらいたい。

AMAZUKE　天野すずのすけ

http://www7.plala.or.jp/suzunon/

『プロギアの嵐』のイラストをはじめ、いろいろなゲームのイラストを設置。バナーイラストのような、かわいい女の子(『プロギアの嵐』はカッコいい男の子)が満載!

『プロギアの嵐』を攻略

連合総本山　H.F

攻略ページでは、難所を画像で分かりやすく解説!

http://www.projectr.net/rengou/

『プロギアの嵐』について徹底的に攻略を行なっているサイト。攻略情報として2周目を取り上げており、1コインクリアを前提とした攻略ポイントを詳細に解説している。画像を活用した攻略サイトなので、非常にポイントを把握しやすい。

フリーソフトで遊べ!

年中ハァハァしてますが何か。　◆SAKURA7A

ホームページの解説をしっかり読んで、目指せハイスコア!

http://www.geocities.co.jp/Playtown/1488/menu.html

『エスプレイド』や『斑鳩』を感じる、「美作いろりタンハァハァ」「烏賊」といった知る人ぞ知るフリーソフトを提供するサイト。どちらもシューティングマニアもうならせる作品。Windowsユーザーはぜひとも遊んでほしい。

『怒首領蜂大往生』などの攻略

ビデオゲーム、書籍等に関して　aphrodite

攻略情報が濃密な文章で記述されている。

http://www2.ttcn.ne.jp/~inu/

「『怒首領蜂大往生』の指針」「シューティングゲームを始めてみませんか?」といったテーマを、要約し体系立てて解説している。ケイブが好き、シューティングゲームが好き、といったゲーマーだけでなく、これから始めようという人にもぜひ、チェックしてほしいサイト。

『エスプレイド』などの攻略

M.S.　Clover-MS-HAL

美しいトップページの「Arcade」をクリック!!

http://mayland.www4japan.com/

トップページにある「Arcade」には、たくさんのシューティングゲームが列記されている。ケイブシューティングでは、『エスプレイド』や『プロギアの嵐』の攻略が記載され、攻略情報として、敵の設置情報などが掲載されている。どれもハイスコアを目指す人には参考になるものばかり!!

材木問屋　あくりる

http://www.infoseek.livedoor.com/ lego_mania/

このサイトは、イラストはもちろんのことコメントも必見。ゲームとキャラクターへの思い入れが語られており、イラストと併せて楽しんでもらいたい。

ウニ丼CITY　ウニ丼店長

http://members6.tsukaeru.net/unidon

ケイブイラストでは、『怒首領蜂大往生』のイラスト(レイニャンが多め)を楽しめる。デフォルメキャラのイラストも多数設置。

ほーほけきょっな楽園♪　揚雲

http://homepage2.nifty.com/hokekyo/

イラストサイトとして紹介しつつも、実は『怒首領蜂』のトッププレイヤーのサイト。そのため攻略情報が非常に充実しておりイラストと攻略、実にお得なサイトだ。

MAGATTA-BANANA　KAZUHO

http://www.projectr.net/rengou/zuho/

『プロギアの嵐』のイラストを堪能できる。目のくりっとした男女が、独特の世界観で生き生きと描かれている。ファンなら一度はアクセスすべし。

STUDIOひせくった　JokeR

http://www5.airnet.ne.jp/jokerjun/

ケイブのゲームを遊んでいてこのサイト(管理人)を知らない人は必ずチェックせよ。イラストだけでなく、スタッフとしてのコラムなども楽しめる。

『お気に入り』検索サイト

インターネットが普及するにつれ、開設されるサイトが増加、よってジャンルが細分化し、自分に合ったサイトはたくさんあるはずだが、どこから手を付けていいの分からない。そこでいろいろな検索サイトを活用するわけだが、その検索方法にはキーワードを指定して探す方法と目的のジャンルを絞っていく方法と2種類がある。現在は、そのどちらの方法もサポートしている検索サイトが多い。しかしジャンルが明確な場合、例えば今回のテーマのように「ケイブ」の「シューティングゲーム」系サイトを探す場合、にはジャンルを絞る方法の検索が便利。今回は、その検索方法を使用する二つのサイトを紹介しよう。

まずは、「ゲームの家(http://www.ipc-tokai.or.jp/~chiaki-k/chiaki.htm)」。サイトにアクセスして現れるのは、ジャンルとゲームタイトルで、そこから自分の捜したいサイトを簡単に探し出すことができる。もう一つの「Gamers LiNKS(http://w-links.com/gamers/)」もお勧めだ。こちらは、ゲームから創作、アニメ・マンガまで広範囲に渡り、さまざまジャンルのサイトを登録しているので、多目的な活用が可能だ。

『お気に入り』PLUS

ケイブのゲームを取り扱うサイトは、その攻略情報が充実したサイトが多い。今回紹介した上記のサイト以外にも「未来の扉(http://members.tripod.co.jp/himemako/)」も一度はチェックしてほしいサイトだ。ここの攻略情報は、クリアとハイスコアの二種類に分かれているので、自分のニーズにあった情報を探せる。初心者から上級者まで納得のいくサイトだ。

使って遊べる!! アルカディアクーポン 〜新装開店!〜

7月になりました！　今年の夏はプールや海、そしてクーポンを持ってゲーセン巡りの旅に行ってみよう！

幽〜ポン

マンガ：今井神

アルカディアクーポンニュース 改

夏に向けて加盟店増加中！

今月も新規加盟店が、ぞくぞくと増加中！　今月は「アミュージアム南津守」と「セガワールド甲西」の二店をMAP付きで紹介するぞ！

今月の新店舗

今月は「セガワールド甲西(滋賀県)」、「the 3-RD PLANET OZ(静岡県)」、「ナムコ ハマボール店(神奈川県)」、「アミューズメントスペース トレジャーアイランド(東京都)」の四店舗が加入！　近くに住んでいるみんなはドンドン遊びに行ってみよう!

加盟店募集中!

アルカディアクーポンに興味をお持ちになられた店舗様、ご連絡をお待ちしております。

みんなの意見を!

読者の皆さんのクーポンに対するご意見をお待ちしております!

■郵送：〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
(株)エンターブレイン アルカディア編集部　アルカディアクーポン係
■FAX：03-5433-7212
■E-Mail：location@arcadiamagazine.com

アルカディアクーポン加盟店一覧

都道府県	店名	住所	電話
静岡県	セガワールド静岡	静岡市七間町4-2 静活ボウリングビル1F	☎054-252-3591
静岡県	セガワールド藤枝駅南	藤枝市田沼1-17-31	☎054-636-4416
静岡県	ハイテクランド宝塚	沼津市大手町5-9-20 B1	☎0559-62-5903
静岡県	ブリッズ南浜松店	浜松市新橋町1956	☎053-442-7235
静岡県	ミラクル静岡店	静岡市西中原1-7-20	☎054-284-0099
静岡県	the 3-RD PLANET OZ	浜松市宮竹町322-1	☎053-466-3387
愛知県	PLAY SEVEN	尾西市開明字流64-1	☎0586-46-7228
愛知県	アミューズメントプラザ マルシン	刈谷市池田町4-83	☎0566-25-5001
愛知県	おもしろランドAHAHA清洲店	西春日井郡清洲町字一場1240	☎052-401-6013
愛知県	ゲーム塾AGC	一宮市宮地1-14-8	☎0586-43-8138
愛知県	セガ・デポルテ	名古屋市中区栄1-4-5	☎052-222-3920
愛知県	セガワールド一宮	一宮市音羽通り3-11-30	☎0586-23-5125
愛知県	セガワールド岡崎	岡崎市上地3-50-4	☎0564-58-8986
愛知県	ハイテクセガ金山	名古屋市中区金山町1-19-2	☎052-323-0121
愛知県	ハイテクセガ豊田	豊田市深田町1-65-1	☎0565-26-6777
愛知県	ラ・フィエスタ豊橋	豊橋市広小路1-6 フェイス豊橋B1	☎0532-55-6088
愛知県	遊屋楽造22	一宮市島崎1-2-4	☎0586-75-6466
三重県	ゲームランド おにごっこ	松阪市日野町ベルタウン2F(昭文堂書店)	☎0598-21-1211
三重県	セガワールド生桑	四日市市生桑町字川原崎299-1	☎0593-32-9988
滋賀県	セガアリーナ浜大津	大津市浜町2-1 浜大津アーカス内 アミューズメント館 2F~3F	☎077-523-7015
滋賀県	ビクトリヤ(フウキグループ)	大津市栄町6-29	☎077-533-3140
滋賀県	セガワールド甲西店	甲賀郡甲西町夏見二ツ橋356-1	☎0748-72-5822
京都府	ゲームスペース プラニー(フウキグループ)	宇治市広野町西裏100	☎0774-43-9030
京都府	西院コットンクラブ(フウキグループ)	京都市左京区西院三蔵町12	☎075-595-1136
京都府	下鴨ヒーロータウン(フウキグループ)	京都市左京区下鴨高木町46	☎075-712-4367
京都府	スーパーヒーロー山科(フウキグループ)	京都市山科区御陵鳥ノ向町2 フウキビル1F	☎075-502-5765
京都府	セガワールド六地蔵	京都市伏見区桃山町山ノ下32	☎075-603-3220
大阪府	GAME Dino 家具団地店	牧方市長尾家具町1-7-7	☎072-867-7357
大阪府	P.A天満店	大阪市北区天神橋4-9-5	☎06-6358-2068
大阪府	アミューズGIGI	大阪市天王寺区上汐3-3-5	☎06-6775-6051
大阪府	アミューズメント ギガ(フウキグループ)	牧方市西禁野2-1	☎072-849-4161
大阪府	アミューズメントパーク エルロフト	茨木市宇野辺1-4-3	☎0726-23-7161
大阪府	ゲームプラザOKAⅢ(フウキグループ)	高槻市城北町2-11-2	☎0726-71-5123
大阪府	心斎橋GIGO	大阪市中央区心斎橋筋2-2-19	☎06-6213-8024
大阪府	タウンスポット高槻店(フウキグループ)	高槻市西冠3-1-3	☎0726-75-8530
大阪府	チャレンジャー ガムガム店	吹田市岸部南1-24-9	☎06-6317-0433
大阪府	チャレンジャー追手門店	茨木市西安威1-5-21	☎0726-43-4444
大阪府	チャレンジャー関大前店	吹田市千里山東1-14-2	☎06-6389-8072
大阪府	チャレンジャー堺東店	堺市北瓦町2-1-31 キラクビル1F	☎0722-23-9915
大阪府	チャレンジャー土居店	守口市土居町8-11	☎06-6994-7476
大阪府	チャレンジャープリプリランド	吹田市千里山東1-10-3	☎06-6387-4396
大阪府	ハイテクランドセガアビオン	大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビル1F~2F	☎06-6645-7692
大阪府	パラシオ高槻店	高槻市高槻町16-11	☎0726-84-7082
大阪府	ファミリーガーデンパートⅡ	大阪市西区九条1-11-6	☎06-6583-0732
大阪府	アミュージアム南津守	大阪市西成区南津守6-1-70	☎078-271-0335
兵庫県	三宮サンクス	神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5 高架下404~407	☎078-271-0335
奈良県	ネオ ステーション	大和高田市高砂町6-3	☎06-4398-1224
奈良県	キャノンショット(フウキグループ)	奈良市二条町2-4-14	☎0742-35-3218
和歌山県	K-CAT紀ノ川店	和歌山市湊1771-5	☎073-480-5111
和歌山県	プレイシティキャロット和歌山店	和歌山市雑賀町77	☎073-431-8559
島根県	ゲームスポット ハロウィン	出雲市渡橋町1211	☎0853-23-0731
岡山県	岡山ジョイポリス	岡山市下石井2-10-1	☎086-232-8790
広島県	スペースV1可部店	広島市安佐北区可部南3-1-8	☎082-814-6116
広島県	スペースV1廿日市店	廿日市市本町4-23	☎0829-34-3311
広島県	プラボ五日市店	広島市佐伯区古見園1-27 パレプレステージ1F	☎082-921-8576
広島県	ブリッズ広島店	広島市中区八丁堀11-6 広島パークレーン1F	☎082-222-8072
香川県	ゲームステージ ビート	高松市花ノ宮町3-2-2 横井ビル1F	☎087-868-6007
香川県	セガワールド高松	高松市勅使町字山王535	☎087-866-9526
香川県	マックスプラザ善通寺(フウキグループ)	善通寺市中村町1798-2 マックスプラザ	☎0877-63-4333
高知県	ブリーズ	高知市はりまや町1-1-19	☎088-872-8789
福岡県	MAHODO(マホードー)	北九州市八幡西区折尾1-12-14	☎093-695-0632
福岡県	アカトンボ産大前店※	福岡市東区松香台2-2-2	☎092-662-8705
福岡県	アカトンボ西新店※	福岡市早良区西新4-7-7	☎092-844-6553
福岡県	スーパーアカトンボ香椎店※	福岡市東区香椎駅前1-10-10	☎092-682-0555
福岡県	トンボ大橋駅前店※	福岡市南区大橋1-9-1	☎092-553-1081
福岡県	ハイテクセガ七隈	福岡市城南区七隈8-4-8	☎092-861-4856
福岡県	セガワールド多の津	福岡市東区多の津3-6-18	☎092-612-7094
佐賀県	ゲームナイスデイ	佐賀市本庄町大字本庄506-9	☎0952-25-4448
佐賀県	プレイハウスアスカ	伊万里市浜町五番街 エル アスカビル2F	☎0955-23-2895
長崎県	セガワールド 大村	大村市古賀島町383-1	☎0957-50-2555
熊本県	セガマービィー	熊本市春日3-15-1	☎096-351-6229
大分県	アミューズメントスペース31	大分市皆春100-2	☎097-523-5060
大分県	セガワールド中津	中津市沖代町1-2-16	☎0979-22-7833
大分県	ドリームワールド	大分市大在中央2-8-3	☎097-593-5224
大分県	プラット中津店	中津市東本町4-3	☎0979-27-1255
宮崎県	JR宮崎フレスタby SEGA	宮崎市錦町107-4	☎0985-26-7589

※2トンボグループはメダルコーナーのみ利用可。クーポン1枚につきメダル30枚サービスとなります。
※3セガワールド中津はメダル1000円分をお求めのお客さまにプラス50枚のサービスとなります。

加盟店ピックアップ!! Vol.3

大阪府 アミューージアム南津守店

アクセス
地下鉄四つ橋線「北加賀屋駅」から徒歩10分、「新なにわ筋南津守6南交差点」のローソン向い。

営業時間
10:00～24:00

対応ゲーム
「メダルゲーム」以外なんでも使用できます！ スタンプ1個で1クレジットなので「WCCF」も当然遊べます。

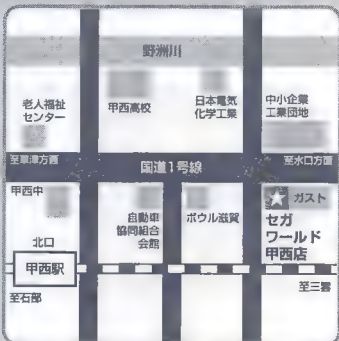
スタッフより
2FのAMフロアーを徐々にマニア化中です。オススメは「ストⅢ 3rd」です！ 熱いッス！

滋賀県 セガワールド甲西

アクセス
「JR草津線甲西駅」北口から徒歩20分。もしくは名神高速の栗東出口より国道一号線を水口方面へ15km。夏美交差点西側、「ガスト」と同施設内。

営業時間
10:00～24:00

対応ゲーム
当店ではすべてのゲームをクーポン1個で1クレジットサービス！

スタッフより
とにかく「頭文字D」が盛り上がってます！ 大会の日は滋賀県の有名人に会えるかも!?

新クーポン使用上の注意

●切り離したクーポンをお店の人に手渡し、スタンプを押してもらってください。

●「コピーチケットではないか」、お店の人が確認することがあります。ご了承ください。

●加工をすると、無効になります。破れた場合は無色のテープなどで補強してください。

●同じお店では1日1回使用が原則です。

●クーポンは、お店によってはサービスの内容が異なるので、お店に確認をしましょう。

●下の加盟店リストから、突然消えていく店舗もあります。毎月加盟店を確認してから出かけてください。

●アルカディアを切り離したくない人は、本誌を持参しても使用可能です。

●クーポン使用の際にお店に迷惑がかかるような忙しい時間帯は控えましょう。

●アルカディアクーポン加盟店一覧

都道府県	店名	住所	電話
北海道	麻生アミュージアム	札幌市北区北40条西4-1-1 パボッツ麻生ビル1F	☎011-736-6166
北海道	アミューズメントファクトリー	旭川市6条7丁目	☎0166-24-5077
北海道	クラブセガ札幌	札幌市中央区南5条西4-7	☎011-512-1868
北海道	スガイ北24店	札幌市北区北23条西4丁目2-39	☎011-757-8540
北海道	ヒートアップ	北見市北4条西3丁目 タニイビル1F	☎0157-26-4485
青森県	ファイターズ K-ONE八戸店	八戸市鷹匠小路10-3 ゆりの木ボウル内	☎0178-24-9911
岩手県	ハイテクセガ盛岡	盛岡市大通2-6-11	☎019-623-2562
宮城県	ナムコ プラボ仙台泉店	仙台市泉区松森字上河原1-1	☎022-773-4171
宮城県	ハイテクセガ仙台	仙台市青葉区中央1-8-38 AKビルB1	☎022-267-1834
秋田県	ハイテクセガ秋田	秋田市東通7-4-5	☎018-837-5041
福島県	ハイテクランドセガ郡山	郡山市西ノ内2-11-40	☎024-939-2277
茨城県	ハイテクランドセガミナミスポーツプラザ	ひたちなか市東大島2-11-11	☎029-274-4124
群馬県	アミュージアム前橋店	前橋市国領町2-200-6	☎027-237-4234
群馬県	エスペランサ高崎	高崎市飯塚町370-1	☎027-364-8183
群馬県	セイタイトー新前橋店	前橋市小相木町558	☎027-255-6830
群馬県	セガワールド伊勢崎	伊勢崎市大正寺町115-1	☎0270-32-9775
群馬県	セイタイトー前橋店	高崎市中尾町1351-1	☎027-255-0500
群馬県	セガワールド渋川	渋川市有馬字中井187	☎0279-23-3810
埼玉県	basara-cafe	所沢市小手指町1-43-2	☎070-5453-6776
埼玉県	HAP'1 GAME Citta UNO	さいたま市田島8-2-12	☎048-844-8868
埼玉県	HAP'1 GAME Citta'	さいたま市辻8-24-10 ホップワンスクウェア内	☎048-837-8021
埼玉県	キャロム川越	川越市神明町60-13	☎049-223-8522
埼玉県	デイトナⅢ	川口市芝新町4-30 星野ビルB1	☎048-269-8119
千葉県	DEEP	習志野市大久保1-17-11 サカエヤビル1F	☎047-493-7537
千葉県	アミューズメントエース津田沼	船橋市前原西2-15-1	☎047-475-8918
千葉県	ゲームセンターB-1	柏市旭町1-1-16 中崎ビルB1	☎0471-44-5597
千葉県	ゲームフジ船橋店	船橋市本町4-40-1	☎047-425-6393
千葉県	ハイテクセガ柏	柏市柏1-1-11 丸井ビルB1	☎0471-63-9844
東京都	GAME-NEWTON	板橋区志村3-24-3	☎03-3558-9766
東京都	MOMアミューズメント西葛西店	江戸川区西葛西5-1-5	☎03-3675-8737
東京都	アムネット五反田店	品川区西五反田1-27-5 NA五反田ビル	☎03-3495-2183
東京都	アメニティワールド エンデバー	多摩市永山1-3-4 ヒューマックスパビリオン永山B1～1F	☎042-389-3461
東京都	池袋プレイランドラスベガス	豊島区西池袋1-22-4	☎03-3982-1817
東京都	荻窪GAME-EXC	杉並区上荻1-16-16 ユアビル1 1F	☎03-5397-9551
東京都	クラブセガ秋葉原	千代田区外神田1-10-9	☎03-5256-8123
東京都	ゲームスタジオ キューブ	板橋区赤塚2-2-18	☎03-3554-2261
東京都	ゲームファンタジア サンシャイン店	豊島区東池袋1-14-4 シネマサンシャイン1F～3F	☎03-3971-9601
東京都	アドアーズ 渋谷店	渋谷区宇田川町13-11 KN渋谷1 1F～4F	☎03-3496-5856
東京都	アドアーズ ミラノ店	新宿区歌舞伎町1-29-1 新宿TOKYU MILANO1F～3F	☎03-3200-0884
東京都	アドアーズ 八王子店※	八王子市東町11-3 センチュリーステーションビル B1～4F	☎0426-48-1288
東京都	新宿第一店ゲームオスロー	新宿区歌舞伎町1-22-7	☎03-3209-5517
東京都	立川ゲームオスロー5	立川市柴崎町2-2-27 立川OECビル2F	☎042-529-7837
東京都	トライアミューズメントタワー	千代田区外神田4-3-10	☎03-5295-2345
東京都	ハイテクランドセガ渋谷	渋谷区渋谷1-14-14	☎03-3409-4737
東京都	原宿ゲームダブルエックス	渋谷区神宮前1917-1 ルポンテビル2F	☎03-3405-4379
東京都	ビートライブ	町田市森野1-37-8 今村ビルB1	☎042-710-0508
東京都	プレイランド ビックチェリー 羽村店	羽村市五ノ神4-14-5	☎042-579-4603
東京都	プレイランドチェリー 一橋学園店	小平市学園西町2-13-1	☎042-344-7741
東京都	池袋GIGO	豊島区東池袋1-21-1	☎03-3981-6906
東京都	アミューズメントスペース トレジャーアイランド	練馬区高野台2-5-11	☎03-3904-2010
神奈川県	AMワールドフロンティア三ツ境店	横浜市瀬谷区三ツ境6-1	☎045-365-1103
神奈川県	MUTHOS(ムトス)綾瀬店	綾瀬市大上1-8-15	☎046-770-9178
神奈川県	MUTHOS(ムトス)イースト	座間市ひばりヶ丘4-605-2	☎046-257-2413
神奈川県	MUTHOS(ムトス)相模原店	相模原市中央2-1-5	☎042-776-5001
神奈川県	ゲームプラザニューヨーク大船	鎌倉市大船1-22-6 大船会館2F	☎0467-44-0027
神奈川県	ハイテクランドセガ ブリーズ	横浜市西区南幸2-13-22 第4宮本ビル	☎045-313-6435
神奈川県	プレイシティキャロット横浜店	横浜市西区南幸1-2-7	☎045-314-7778
神奈川県	ナムコ ハマボール店	横浜市西区北幸2-2-14 ハマボール内	☎045-320-9291
新潟県	J-LAND	新潟市万代1-1-22	☎025-241-2149
新潟県	ゲームメイト	新潟市花園1-1-1	☎025-248-2163
新潟県	タイトーイン古町店	新潟市西堀前通り6-909 越路会館1F	☎025-224-4838
新潟県	タカラ島プラーカ店	新潟市笹口1-2 プラーカ2 6F	☎025-240-2318
新潟県	タカラ島古町店	新潟市古町通8番町1493 大竹座ビル1F	☎025-222-5375
新潟県	アミュージアム上越店	上越市下門前薬島810-1	☎0255-45-2608
新潟県	ハロータイトー新発田店	新潟県新発田市舟入町 3-649 コモタウン内	☎0254-26-7877
富山県	プレイランド カケオ	富山市上袋732-2	☎076-424-7543
石川県	ハイテクセガJR金沢	金沢市広岡口1	☎076-260-3844
石川県	P.A七尾店	七尾市藤野町ロー38 ナッピーモール内	☎0767-53-6517
長野県	アミューズメントパークNASA	長野市高田五反田1720	☎026-228-7434
長野県	セガワールド豊科	南安曇野郡豊科町大字南穂高1115	☎0263-73-6767
長野県	レジャーランド小諸店 AQUA	小諸市相生町1-1-7 小諸ステーションホテル1F	☎0267-25-0313
岐阜県	岐阜GIGO	岐阜市日ノ出町2-20	☎058-264-3130
岐阜県	セガワールド高山	高山市上岡本町7-7	☎0577-35-5077
岐阜県	遊屋楽造	羽島市竹鼻町狐穴448-1	☎058-393-3979
静岡県	GAME USA	焼津市石津港町2-4	☎054-624-5237
静岡県	the 3-RD PLANET ALADDIN	富士市永田町2-99	☎0545-57-7777
静岡県	the3-RD PLANET静波	榛原郡榛原町細江2146	☎0548-22-7660
静岡県	ゲームコンドル駒形本店	静岡市駒形通り1-1-33	☎054-253-0161

※1ゲームファンタジア・アドアーズはメダルゲームコーナーのみ使用可。メダル1000円分をお求めの方に限り、クーポン1枚につき、さらに1000円分のメダルをサービス致します(お求めの前にクーポンをご提示ください)。

ハイスコア全国集計

ただのクリアでは物足りない

そんな想いから始まったのかもしれない。

ここにいる自分を認めてもらうため。

あいつには絶対負けたくないから。

ハイスコアにはそれぞれの想いが込められている。

2003年5月18日集計締め切り分

来たれすご腕ゲーマー。君の参加を待ってるぞ！

"ハイスコア全国集計" のコーナーは、その名の通り全国のゲームセンター、アミューズメントスペースでプレイされたゲームのスコア、タイム等を集計して各ゲームの全国1位を明らかにするものです。申請基準を守れば誰でも参加できます。

集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています（面数が同じ場合は点数優先）。

対象にしているゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。古いゲームのハイスコアも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。

全国のプレイヤーが記録を競うという性質上、ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準ずる形で集計を行なっています。また、ゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意下さい。

このコーナーに自分の出したスコアを申請するには、掲載されているお店に行ってハイスコアを出すか、行き付けのお店でハイスコアの確認をしてもらい、ハガキを使って個人申請するという二つの方法があります。

ゲームの腕に自信のある方からの申請をお待ちしております。

149,129,830

イマサラT.O

個人申請 ゲームディルレイひばりヶ丘南口（東京）

ブレイクレーザーで高倍率

一つのステージにグリーン、イエロー、レッドの三つのボーダーが存在し、1ミスでゲームオーバーになるレッドだと、基本点が3倍になるという独特のシステムが本作の大きな特徴だ。

また、ブレイクレーザーで敵弾や敵を壊した数が得点の倍率になるので、できるだけヒット数を多くしてから、基本点の高い敵を倒すことになる。

ステージ選択（※）と点効率を紹介すると、1面R-R-R2500万点、2面Y-YR-R4500万点、3面YR-R-R8600万点、4面Y-Y-Y1億200万点、5面GY-Y-Y1億2000万点、6面はボスで1ミス1億3100万にクリア時のノルマボーナス300万×6となっている。

※本文中ステージ選択の「R」は「BORDER RED」、「Y」は「BORDER YELLOW」、「G」は「BORDER GREEN」を表しています。

イージー

32,382,990

HPN.-C.I

個人申請 アリス金山（愛知）

ノーマル

36,014,310

T3-CYR-WIZ（゜Д゜）y－～～

グッデイ21（東京）

ノーマルついに3600万点突破!!

多くのプレイヤーによって熾烈なスコア争いが繰り広げられてきた本作だが、今回【ノーマル】で3600万点の壁を突破するという、快挙が成し遂げられた。チェインのつなぎと吸収パターンはほぼ極限に達し、それをつなげたからこそ、この夢の大台に乗ったといえるだろう。

また【イージー】はここにきて水面下から現れた新規プレイヤーがトップ獲得。「5面失敗（5体）10万落ち、なさけない」とのことなので、今後どこまで点数を伸ばしていくのか注目しよう。

金 大正
5,429,243,200
AKI-TaKL
個人申請 ミラクル藤枝（静岡）

ふみこ・O・V
4,069,197,040
F-NMM-N.S
ゲームBOX Q2（愛知）

日向 玄乃丈
4,157,241,640
HTR-YAS
デイトナⅢ（埼玉）

ロジャー・サスケ
5,319,892,880
GFA-ISO@斑鳩強制終了
デイトナⅢ（埼玉）

ニーギ・GB
4,384,289,080
Y.S.333
個人申請 ゲームセンターZERO（熊本）

2P同時プレイ
4,756,924,080
服部
ゲームBOX Q2（愛知）

×8稼ぎ再び到来

敵や敵弾に接近すると、敵の得点やコインに最高8倍の倍率が掛かるという、基本的な得点システムは前作から変わっていない。しかし、各面のタイムが持ち越しではなくなったため、より各面の稼ぎ一つ一つが重要になったといえるだろう。

ボス戦ではタイムを重視しつつ、パーツを壊してコインを回収していくのだが、中にはタイムが0秒になるまで稼いだ方がスコアが伸びるボスもいる。1-2ボスのアララ・クランや、2-2ボスのアノレゴスがそれで、前者は第2形態のビットを、後者は第1、または第3形態（キャラによって異なる）の盾を時間の限り壊した方が得点が高くなる。もちろん稼ぐのにかなりの危険が伴うため、一筋縄ではいかないのだが……。

ステージ道中では敵を早く破壊すると、次の敵が追加される"早回し"の要素があるため、コイン回収と敵破壊の兼ね合いなど、パターン作りによって非常に差が付く内容になっている。

今回の集計ではどのキャラも億のひとけたで争っているプレイヤーがひしめいていたが、【結城 小夜】だけはユセミ氏がほかの追随を許さなず、ブッチぎりのトップに輝いている。

また【二人同時プレイ】は一人で1Pと2Pを操る服部氏が堂々のトップ。同氏のダブルプレイでどこまでほかのコンビを引き離せるか非常に興味深い。

玖珂 光太郎
5,838,925,630
嵐
個人申請 ゲームセンターB-1（千葉）

結城 小夜
6,164,497,440
巫女巫女小夜ちゃんマジだ～い好きユセミ
グッデイ21（東京）

9'03"06
777
個人申請 渋谷タイトーステーション（東京）

とんでもない記録が出てしまいました（777氏談）

タイムを狙う際の基本となるのが、レバーを下に入れて早くブロックを置くことと、4ライン消しのテトリスを多く取ることの二つ。

これは4ラインと1ラインを消した時の演出時間が同じなため、より早くノルマを消化できるからだ。

これだけのタイムを実現するには効率良くブロックを組んでいく頭脳と、それを的確に実行できる技術が必要。777氏こそ、まさに真のグランドマスターといえるだろう。

全国1位スコア

2003年5月18日締切分

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	店舗名
あずまんが大王パズルボブル	一人でパズル	327,835,850	UMC（ふなっこのおまめさん）	トライアミューズメントタワー（東京）
バトルギア3	初級　順走	2' 03" 432	穴ウメクン1号	イミグランデ相模原店（神奈川）
	初級　逆走	※2' 07" 035	ANDY店長	プレイシティ中央町店（鹿児島）
	中級　順走	2' 14" 890	穴ウメクン2号	イミグランデ相模原店（神奈川）
	中級　逆走	2' 16" 497	ANDY店長	プレイシティ中央町店（鹿児島）
	上級　順走	※3' 25" 528		
	上級　逆走	※3' 25" 622		
	超上級　順走	※3' 27" 186	RIZM	個人申請 ゲームランドオアシス（東京）
	超上級　逆走	3' 35" 269	RIKE	プレイシティ中央町店（鹿児島）
	弩級　順走	※3' 08" 380	SKMT	
	弩級　逆走	3' 10" 362	AKI	
	超弩級　順走	2' 32" 751	ミケイ	イミグランデ相模原店（神奈川）
	超初級　順走	2' 16" 550	SKN9	プレイシティ中央町店（鹿児島）
怒首領蜂大往生 ブラックレーベル	タイプA	2,052,305,170	HGA-某所専門学生RET	GAME IN ナミキ（東京）
ザ・キング・オブ・ファイターズ 2002		938,400	ゴールデンランド富岡店もヨロシク。全一	個人申請 プレイランドパル（群馬）
ポップンミュージック 9	アッパー	396,503	AF-Row	アミュージアム草津店（滋賀）
	ギター	395,990		
太鼓の達人4		1,788,990	よしだ@AJT（Kou@）	個人申請 イオンジャスコ津山店ファンタジーアイランド（岡山）
スタートリゴン		666,210	SKM-地上絵㊮	個人申請 ファイブオー津店（三重）
ザ・キング・オブ・ファイターズ 2001		1,590,000	真	個人申請 テクモピア（千葉）
式神の城	ふみこ・O・V	5,513,318,560	GLS-鈴&雪 二番の男	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
ザ・キング・オブ・ルート66		341,548	ハイスコア活動8周年 RDX-寛乃介	個人申請 サントロペ池袋店
ゼロガンナー2	アパッチ	3,913,500	やっぱり400万は無理? V・T-KAK	GAME IN ナミキ（東京）
アクアラッシュ	初級	262.45	NGP-ANP	アベニュー北口店（山梨）
	上級	340.70		
ビートマニアⅡDX 5th style	レギュラー	6,503	電脳雑技団YMG-Ⓒ	ゲーマーズハウスガンマ（大阪）
	フライハイ	5,419		
	トランス	6,834	うにょ	個人申請 ユーファクトリー豊田店（愛知）
ビートマニアⅡDX 2nd style	テクノ	4,695	電脳雑技団YMG-Ⓒ	ゲーマーズハウスガンマ（大阪）
	DJ TAKA	3,951		
	ドラムン	3,462		
バーチャコップ3		9,999,999	D・Yさやっちゃいました、DCNちゃんに感謝！末廣導ケンチ、NST-AMP!、H、…fire…が足りんぞ?ん?、mz-ZEG.、祈増やせって言ったろ！TYO-チョイ、KIR-吉良@祈増えMODE希望、GAS.ITASAN.NET、DRN-ダラン-Team Gun Powers 1.5軍、以上10名が達成	
ギルティギア イグゼクス ザ ミッドナイトカーニバル #RELOAD		18,838,400	ケツイの息抜き　HAM	えの木（高知）
闘幻狂 ROAD OF THE SWORD	朱星寒	26,056,700	擊郎	GAME'S MILK（京都）
	上官瑾	20,293,000	ムカリ	
	呉品	26,369,600	DAME	ミルカトル加納店（和歌山）
	熊千千	30,460,000	ROY	アミューズメントパーク NASA（長野）
	黄荷	43,135,800	ムカリ	GAME'S MILK（京都）
	葛天雷	40,160,300	擊郎	
タイムクライシス3	1人プレイ	3,497,740	TYO-チョイ@小岩スタホ支部	個人申請 アミューズメントギガ（東京）
	2P同時プレイ	2,635,850	KXS&Y.H	プラボ札幌店（北海道）
ケツイ 絆地獄たち	裏2周　タイプA	356,642,653（2周目5面）	マービン貴之	ゲームプラザキューティ（大阪）
頭文字D Arcade Stage Ver.2	妙義左回り	2' 50" 748	RRL-渋谷　英毅	イミグランデ相模原店（神奈川）
	妙義右回り	2' 51" 556		
	赤城下り	2' 13" 591	たくら	ゲームランドおにごっこ（三重）
	秋名上り	2' 55" 004	ちせ	GAME BOSS（神奈川）
	秋名下り	2' 45" 545	すっとんョ@イインチョ氏謝々記念	個人申請 アルカディア西中島店（大阪）
	八方ヶ原復路	2' 12" 600	パピンコ	GAME BOSS（神奈川）
	いろは坂下り	2' 34" 100	パルプンテ	
	いろは坂逆走	2' 42" 093		

今回は10名のカンストプレイヤーが出た**バーチャコップ3**から。E・S・モードで敵弾をはじき返し、3ポイントショットで止めを刺すという稼ぎで、余裕を持ってカンストに届いた模様。特にマシンガン兵は弾数が多く、敵一人で百万点単位のスコアを稼ぐことができ、ほとんどのプレイヤーが2面後半から3面前半辺りでカンスト達成。初回で集計は打ち切りとなります。

キャラ別集計開始の**闘幻狂**は、やはりというか『三國戦紀』シリーズで活躍を見せたGAME'S MILK勢が今回も怒濤の活躍を見せてくれました。2キャラが4000万点台に乗っています。

タイムクライシス3は今回から【2P同時プレイ】が集計開始。ノーミスショットを1P・2Pでどこまでつなげられるか期待が掛かるところ。

ケツイは今回も裏2周目のALLクリアは達成されませんでした。裏2周目の最終ボス「エヴァッカニア・ドゥーム」の強さもさることながら、2－5道中も相当厳しいようで、なかなかボスまで残機が残せないようです。

バトルギア3は今回から各コース順走、逆走に分けての集計です。ちなみに※マークが付いているスコアは、前回集計以前に申請されていたタイムです。

怒首領蜂大往生 ブラックレーベルは2－4ボスまでノーボム、残1ボム2でのスコア。通常の大往生に比べて大きな点差が付いているのは、マキシマムボーナスの点数がかなり多く入るからのようです。

君もチャレンジ！ハイスコア

当コーナーではあなたが出したハイスコア（高得点、タイムなど）を募集中です。

■申請方法

その1：当コーナーに掲載されているお店でスコアを出し、お店の人に申請してもらう。詳しくはお店に問い合わせのこと。

その2：本誌付随のハガキに必要事項を記入し、当コーナー宛に送る。この場合、スコア証明のためお店の印が必要。　※ハガキが足りなくなることを考慮し、2通目以降の個人申請に限っては、官製ハガキやFAXでも受け付けます。

■スコア申請のルール

1：申請は1クレジット完全一人プレイであり、店員またはハイスコア担当者に確認されていること（部門によっては二人になる場合があります）。

2：難易度など、スコアやプレイ内容に影響のある設定は、工場出荷設定（ゲーム基板が製造工場より出荷されたときの状態や設定）と同じであること。

3：プレイをする筐体の改造は、次のもの以外は認めない。

・ボタンに対する連射装置（シンクロ、アナログを問わず、交互連を含む）

・複数ボタンの同時入力を1つのボタンで行なうものどちらの改造も、使用した場合は申請用紙にそのむね（連付き、同付きなど）を記述すること。なお、上記以外の改造を使用した場合、原則としてスコア申請の対象とはならない。

4：大型筐体物の改造は原則として禁止。

※ルール3、4ともに、1995年12月以前に集計を開始されたゲームに関してはこの限りではない

5：スコア、面数、集計部門名、キャラ名、筐体の改造内容などはすべて正確に記載されていること。

※ハイスコアは原則として面数優先。面数が同じ場合は点数の高い方が上位になる。たとえば、300万点で面数が4面の申請と、280万点で面数が5面の申請では、後者の勝ちとなる。

ゲーム名	怒首領蜂
集計部門（キャラ・コースなど）	ストーリーモード
スコア（タイム）	23,646,800
面数	全25面ALL
難易度	工場出荷設定（完全ノーマル）
備考	うさぎ使用　残×5 連付き（シンクロ30連）　同付き
達成日	2005年　12月　31日
得点効率・稼ぎのポイントなど（できるだけ詳しく）	残機ボーナスが1機100万なので、ノーミスは必須です。 道中はすべての面でギリギリまで稼ぐのですが、 永パ防止キャラのたぬきが出ると死亡確定なので、 クリアするタイミングが重要です。 点効率は1面クリア時……約84万 10面クリア時……約1,020万 20面クリア時……約1,750万です。
ゲームセンター　名前	アミューズメント アルカディア
ゲームセンター　電話	03-5433-71××
住所	東京都世田谷区若林1-18-××
スコアネーム（最大20文字）	TKN-NSK
以上のスコアを記録したことを証明します。	
店長	鈴木 雅弘

← 個人申請ハガキ記入例

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	店舗名
7月号の訂正				
剣 -TSURUGI-		1,160,700	風雲ジャスコ城攻囲戦 JKP-RDX-寛乃介	ラウンドワン川西店（兵庫）
6月号の誤掲載				
ストリートファイターZERO3	アドン	5,677,900	G.M.C.DUO	モンキーハウス本館（福岡）

※アルカディア6月号、7月号において上記の誤りがありました。ここに訂正すると共にスコアラーおよび読者の皆さまにお詫び申し上げます。

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	店舗名
ストライダー飛竜2		28,773,000	県議会議員選挙でユリアン氏に一票!!AAZ	えの木（高知）
ガンバード2	タビア	5,134,000	雪苺娘効果!? GAL	個人申請 観山（岐阜）
ガーディアンフォース		14,988,110	KDK-TAKEYUKI（一本釣り）	グッデイ21（東京）
スペースボンバー Ver.B		11,584,800	醜!!男塾 山本Ver.B	ゲームサファリ穂積店（岐阜）
スペースボンバー		10,019,300	醜!!男塾 山本Ver.A	ゲームサファリ穂積店（岐阜）
エスプレイド	相模 祐介	40,589,830	♣-HPN.-TAC さいたまの赤い光	グッデイ21（東京）
ストリートファイターEX2	ケン	3,501,600	平野　綾（あ～や）	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
ブレイジングスター	DINO-246	64,612,330	G.M.C..Z.	モンキーハウス本館（福岡）
ヴァンパイアセイヴァー	デミトリ	1,625,700	ROK	アババ天神橋店（大阪）
ハイパーデュエル		2,658,107	ぼちぼちやりますわⒶ	GAME's WiLL（京都）
レイディアントシルバーガン	ステージ2	22,783,010	きんごろ	トライアミューズメントタワー（東京）
アクウギャレット		11,054,340	やっとメロバンクEXクリアしましたDBS	デイトナⅢ（埼玉）
ガンバード	ヤンニャン	2,254,500	SYO@RINさんのおかげです。	GAME IN ナミキ（東京）
オペレーションラグナロク	連付き	7,308,800	定額制なら余裕です♥ CLAW-やまもⓔ	個人申請 NOVAステーション（愛知）
	連無し	6,667,650	手淫と手連て似てます CLAW-やまもⓔ	
餓狼伝説2	キム・カッファン	41,713,400	WZH	GAME's WiLL（京都）
	不知火 舞	1,727,800		
	チン・シンザン	1,715,700		
ゲーム天国	タイムアタック ブーペラ	14,108,760	PPR-KTL-IZK	アババ天神橋店（大阪）
ファイヤーバレル	連付き	11,954,200	醜!!男塾 公約違反のダメ太郎	ゲームサファリ穂積店（岐阜）
ファイターズヒストリー	ミゾグチ	1,345,100	GYO	アババ天神橋店（大阪）
スーパーバレー'91	男子	172,050	WZH	GAME's WiLL（京都）
	女子	175,550		
ストリートファイターⅡ	E・本田　連付き	1,855,500	L2A-大明神	GAME's WiLL（京都）
ナイトストライカー	S	92,832,250	HOLiNO	アミューズメントフォーラムモア（東京）
ゲイングランド	1P	31,949,675	バツ食っとく？JAG-ドラ博士H.S	トライアミューズメントタワー（東京）
	2P	63,065,785	ドラ博士H.S&緑（つね）	
ドラゴンブリード		9,999,900	揃YMA-TIT-緑（つね）	トライアミューズメントタワー（東京）
アルゴスの戦士		12,125,860	壁紙データは昴様が一番！NRX-044	グッデイ21（東京）
R・TYPE		2,458,300	戦国人	ゲームセンタードリーム（宮城）
ジェミニウイング		2,212,660	PPR-KTL-IZK	アババ天神橋店（大阪）

ザ・キング・オブ・ファイターズ2002は使用キャラがクーラに変わっての大幅更新。クーラでパーフェクトが取りにくい敵キャラに対しては、マリーを使っているとのこと。

ガンバード2の【タビア】はMAXチェーン136での更新。「2周目ランダム面の面構成が悪かったので、まだ伸びそう」とのことです。

エスプレイドは今回の【相模 祐介】を更新したことにより、TAC氏が怒濤の全キャラ制覇を達成。ほかのプレイヤー陣の逆襲はあるのか？

地形や敵の壊れない部分への撃ち込み点がすべてといってもいい**オペレーションラグナロク**の【連付き】部門は、「アイテム引きにたよらないパターンでの更新なので、次に期待！」とのコメントがありました。点効率は1面終了時183万、2面終了時261万とのこと。

ガンバードの【ヤンニャン】はランダムで出現する稼ぎ要素である、6面中ボスのゴーレム×0、でのスコア。まだ伸びる余地があるようです。

限界点といわれていたコースが更新を見せた**ナイトストライカー**は、Hゾーンボス前に連れていけるヘリが一機増え、その分の約1万点が更新されています。

モンキーハウス勢 VS. トライ勢の戦いが熱い**ゲイングランド**は、連射装置により撃ち込み点稼ぎの効率が上がったそうです。また、それにともない道中で使用するキャラも若干変化したようです。

ドラゴンブリードはなんとカンスト達成！　以前、約997万点まで出ていたのですが、今回ついに止まりました。おめでとうございます。そしてカンストが達成されたため集計を打ち切らせていただきます。お疲れさまでした。

ハイスコア HI-SCORE

ハイスコア全国集計

5月18日時点

★は今回の集計で全国1位に[illegible]
なお、★に関する特別な[illegible]

東京レジャーランド小岩店

東京都江戸川区南小岩8-15-3 ☎03-5668-8411

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	式神の城Ⅱ (結城 小夜)	2,961,841,940	8PON	ALL 初クリア記念
2	式神の城Ⅱ (ニーギ・GB)	2,516,006,800	8PON	ALL 初クリア記念
3	式神の城Ⅱ (2P同時プレイ)	2,599,714,340	㈱&⑧	ALL 初クリア記念
4	ギルティギア イグゼクス #RELOAD	4,928,600	ハァハァしすぎ㈱	ALL MOMモード ディズィー
5	マイティ・パン (ツアー)	1,229,300	まったりさん	

ハイテクセガ盛岡

岩手県盛岡市大通2-6-11 ☎019-623-2562

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	式神の城Ⅱ (玖珂 光太郎)	5,173,541,440	DIS	ALL 弐式
2	式神の城Ⅱ (日向 玄乃丈)	3,678,796,830	T.kiz	ALL 壱式 2ミス
3	ギルティギア イグゼクス #RELOAD	13,413,300	T.kiz	ALL ヴェノム ペナルティ×2
4	ギルティギア イグゼクス (チップ)	38,068,400	1回目 KOL	ALL
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2002	711,300	T kiz	ALL ジョー・K9999・クーラ 穴埋め

レジャーパレス

北海道札幌市白石区本郷通8丁目南3-10 ☎011-862-6906

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	式神の城Ⅱ (玖珂 光太郎)	4,490,819,200	あと10億か…	ALL 弐式 24513枚
2	ギルティギア イグゼクス #RELOAD	10,144,200	ZARIA-AXS 常に三連単。	ALL M.O.Mモード チップ
3	ストライカーズ1945 (スピットファイア)	1,135,500	Mrバイキング	2-3 連付
4	ストライカーズ1945 (P-38 ライトニング)	839,300	コシフリ宇宙人	2-1 連付
5	ストライカーズ1945 (メッサーシュミット)	1,000,600	太田くん世話になりました。㈱	2-3ボス 連付

グッディ21

東京都江東区北砂7-4-4 ☎03-5690 0821

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	アルゴスの戦士	12,125,860	壁紙データは卵様が一番! NRX-044	ALL 約30万落ち!!
★	斑鳩 (ノーマル)	36,014,310	T3-CYR-WIZ (д) y-~~	ALL 連付
★	式神の城Ⅱ (結城 小夜)	6,164,497,440	巫女巫女小夜ちゃん マジだ~い好きユセミ	ALL 小夜ちゃん ゲッチュ[illegible]
★	エスプレイド (相模 祐介)	40,589,830	-HPN.-TAC さいたまの赤い光	ALL ノーミス クリア時 2977万
★	ガーディアンフォース	14,988,110	KDK-TAKEYUKI (一本釣り)	ALL 連付

デイトナⅢ

埼玉県川口市芝新町4-30 星野ビルB1 ☎048-269-8119

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	アクウギャレット	11,054,340	やっとメロパンクEX クリアしましたDBS	ALL 連 ノーミス
★	式神の城Ⅱ (日向 玄乃丈)	4,157,241,640	HTR-YAS	ALL
★	式神の城Ⅱ (ロジャー・サスケ)	5,319,892,880	GFA-ISO@斑鳩 強制終了	ALL これで獲れたら…。
4	怒首領蜂 SP ver.	4,198,377,180	SOF-WTN	A-L 火蜂発狂まで 1周151億
5	バトルガレッガ (ガイン)	19,430,400	T³-神威 まだやってるよん	ALL 連付 やっぱ運だね♡

レタス702

北海道札幌市北区北7条西2-15-1 TMビル1F ☎011-737-6165

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ボーダーダウン	87,257,280	ミスター収入印紙	ALL 6B
2	式神の城Ⅱ (玖珂 光太郎)	4,532,167,140	龍神TSP (元芦別市民)	ALL 弐式 ×8×26828
3	闘幻狂 (黄荷)	27,293,500	ワダアキラさん	ALL 3章 左ルート
4	闘幻狂 (葛天雷)	20,216,000	ミスター ア○ルアマゾン	ALL 3章 左ルート
5	新豪血寺一族 闘婚～マチュリメレー～	1,293,300	GW限定 CYR-TSU	ALL お梅

大久保アルファステーション

東京都新宿区百人町2-17-2 アルファビル ☎03-5330-8595

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	あずまんが大王 パズルボブル(1人でパズル)	182,523,940	千乃パン	ALL 神楽
2	頭文字D Ver.2 (赤城上り)	2'18"608	ビルチャン	晴れ FC3S
3	鋼鉄要塞シュトラール	999,999	射紳@携帯紛失	ALL 連付
4	式神の城Ⅱ (ニーギ・GB)	3,855,372,360	電磁波が怖くてゲーセンに来れるか!	ALL
5	テラクレスタ	10,000,000+α	PGN-?	所要時間9時間20分 連付

ゲームビンゴ

千葉県市川市相之川4-6-18 YKビル1F ☎047-395-2065

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ボーダーダウン	131,227,160	9wp-RYO	6Dボス最終形態まで来月がんばります
2	タイムクライシス3 (一人プレイ)	2,718,750	EAC-G	ALL
3	式神の城Ⅱ (2P同時プレイ)	2,876,782,100	4研EPM	ALL ニーギ壱式 光太郎壱式
4	式神の城Ⅱ (玖珂 光太郎)	4,281,710,410	弐式強いな～ MJN-T.Y	ALL 弐式
5	ファンタジーゾーン	34,809,600	7周ノーミスクリアーしたかったよ(泣)	R54(7-6)で終了 連付

釧路スガイ ゲームプルプル

北海道釧路市北大通6-1-2-2 ☎0154-22-8670

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	魔界村	1,435,000	MDM-ヤソ (魔界1号)	5周目6面
2	スプラッターハウス	366,600	魔界2号	ALL
3	式神の城Ⅱ (玖珂 光太郎)	3,995,215,770	キク君、公約守ったでー!ⓒ(魔界3号)	ALL・弐式・8倍×20905
4	式神の城Ⅱ (ふみこ・O・V)	2,185,585,030	太菱さんそろそろドラクエⅡ。(魔界4号)	ALL・壱式・8倍×3853
5	式神の城Ⅱ (結城 小夜)	1,937,701,080	KEI	5-1・壱式・8倍×4956

GAME IN ナミキ

東京都世田谷区松原2-27-14 ☎03-5300-5747

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	式神の城Ⅱ (玖珂 光太郎)	5,430,941,680	YOS.K	
2	式神の城Ⅱ (金 大正)	4,203,899,480	AZTO@ 50億目指します。	
3	式神の城Ⅱ (ニーギ・GB)	3,914,593,140	中野龍三@盾なし。	
4	ストライカーズ1999 (X-36)	3,273,100	HSA	使用ボム3発
5	怒首領蜂大往生 (タイプB)	1,071,047,830	TM1	2-5 EX強化

西千葉スターダスト

千葉県千葉市中央区春日2-54-4 ☎043-244-9721

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ケツイ 絆地獄たち (通常モード タイプA)	295,321,434	N.O	ALL 1周183億 残×1 B×0
2	怒首領蜂大往生 (タイプB)	508,148,590	MON	2-5 緋蜂まで SHOT強化
3	エスプレイド (相模 祐介)	40,264,170	山岡士郎	ALL ノーミス アリス470万 ラスト10倍
4	テトリス T・A PLUS (マスター)	8'28"40	おにぎり	ランクM
5	コラムス	3,120,730	コラ娘。	レベル117

ワンダーパークプラボ札幌店

北海道中央区北5条西2-1-1 エスタ9F ☎011-242-0765

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX(シングル・連邦)	21,301	札幌猫連合首領	ガンダム(ビーム) 難易度S ALL
2	バーチャストライカー 2002	32	REI	フランス SS+
3	カラフルハイスクール	23,616	しんいち	EASY
4	式神の城Ⅱ (玖珂 光太郎)	3,166,296,730	CNG#	式神①
★	タイムクライシス3 (2P同時)	2,635,850	KXS&Y.H	

アミューズメントランドkentagon&kyontagon合同集計

東京都新宿区百人町1-10-7 (Kentagon) 東京都新宿区百人町1-18-11 (Kyontagon) ☎03-5330-6226

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ボーダーダウン	102,117,830	YOH	ALL G→G→G→G→G→6-B
2	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン (チーム・ジオン)	37,820	カナ&マ・クベン	ALL シャアゲルググ×2 2人総合ニュータイプS!
3	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX(シングル・連邦)	18,162	広島井口 あほかみへー	ALL
4	あずまんが大王 パズルボブル(1人でパズル)	241,487,030	PCEマニアY.Y	ALL とも
5	あずまんが大王 パズルボブル(CPU対戦)	11,490,920	K.O	ALL 大阪

トライアミューズメントタワー

東京都千代田区外神田4-3-10 ☎03-5295-2345

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ドラゴンブリード	9,999,900+α	猫YMA-TIT-経 (つね)	ノーミス ALL 連付 当時小2で金なくてずっとデモ見てたなぁ(泣)
★	ゲイングランド (1P)	31,949,675	バツ食っとく? JAG-ドラ博士H.S	ALL 今月より連付
★	ゲイングランド (2P)	63,065,785	ドラ博士H.S&経 (つね)	2P同時ALL 1Pのみ連付
★	あずまんが大王 パズルボブル(1人でパズル)	327,835,850	UMC(ふなっこのおまめさん)	ALL 神楽 放課後コース
★	レイディアントシルバーガン (ステージ2)	22,783,010	きんごろ	ALL 連同付 5A 1216万

フリーウェイ八戸店

青森県八戸市長苗代4-1-20 ☎017-820-5612

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ケツイ 絆地獄たち (通常モード タイプB)	269,922,449	青森市よりコニチハ☆KYT	ALL
2	ケツイ 絆地獄たち (通常モード タイプA)	188,054,298	1UP出ねい症候群。HGA-け~はち☆	2-4
3	沙羅曼蛇2	1,301,400	眠い。 HGA-KHC	2-5
4	ぐわんげ (柊 小雨)	9,535,961	あいしい。 @式神Ⅱありません	ALL 銭7457 残B×0
5	ストライカーズ1999 (F/A-18 ホーネット)	1,396,700	泣きっつらにホーネット。HGA-KHC	2-3

ゲー事典
■ゲームビンゴ http://www.game-bingo.com/ ■トライアミューズメントタワー http://www.try-inc.co.jp/tower/ ■大久保アルファステーション http://www.alpha-st.co.jp/index2.html
■中野ロイヤル http://royal-g.hp.infoseek.co.jp/ ■アミューズメントランドKentagon&Kyontagon http://www6.ocn.ne.jp/~am-seiko/index02.html

ハイスコア通信

ハイスコア集計店からのメッセージ

●レジャーパレス(北海道)
ナミキのはっとり様、ビデオ録りの件どうもありがとうございました。P.S.ラグナロクを頑張ってください。　BY師匠

●レタス702(北海道)
売れないロックミュージシャン(自称)さんご来店ありがとうございます。
BY店(大詰め男)

●釧路スガイ・ゲームブルブル(北海道)
ム○アカ氏と太菱氏の魔界入り希望。
BY㊄㊥

●ハイテクセガ盛岡(岩手県)
K○L君が、えの木の方々にお世話になったみたいなので、この場を借りてお礼申し上げます。

●西千葉スターダスト(千葉)
GWの飲み会に参加されたK・N氏、大明神氏、京城氏、虎井権太氏、両替士氏、TAKEYUKI氏、HDK氏、はるばるありがとうございました。　BYダスト常連

●トライアミューズメントタワー(東京都)
『式神の城Ⅱ』が盛り上がってます。14部門で集計しますので、ふみこ弐式、玄乃丈弐式の方、ぜひスコア申請してください。

●グッデイ21(東京都)
当店では、『式神の城Ⅱ』が好評稼働中！　頼もしいヤツです(笑)。ご来店くださった皆さま、ありがとうございました！　グッデイは、今日も元気です。

●大久保アルファステーション(東京都)
B1のオールドゲームコーナーでは、週に2タイトルの入れ替えを行なっております。消えそうなゲームには、筐体に「DANGER」のポップが付いています。人気が上がれば消えません。

●GAME-IN ナミキ(東京都)
NMT氏、R-N氏(略称でスイマセン)、ご来店ありがとうございました。PPP氏、SQ氏、今度はこちらがお邪魔させていただきます。7月12日に第四回SFG祭やりますので、ぜひ！

●中野ロイヤル(東京都)
穴ウメに駆け付けてくださった方、この場で厚くお礼申し上げます。引き続きよろしくお願いします。新規のスコアラーさん随時募集中です。また、『式神の城Ⅱ』のイージーは、店内集計で対応します。

●ゲームスタジオキューブ(東京都)
2PLAYで100円の『式神の城Ⅱ』が、好評稼働中です!!　これからも話題の新作を入荷していきますので、よろぴくね。

ゲームボックスQ2
愛知県名古屋市中村区則武1-16-8 第一Uコーポ1F　☎052-452-0920

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	式神の城Ⅱ (ふみこ・O・V)	4,069,197,040	F-NMM-N S	ALL 弐式 4ミス ×8 21314
2	式神の城Ⅱ (結城 小夜)	4,748,238,970	DASI@あいりー	ALL 弐式 7ミス ×8.25159
★	式神の城Ⅱ (2P同時プレイ)	4,756,924,080	服部	ALL 9ミス 光太郎弐式 金弐式 ×8 23690
4	怒首領蜂大往生 (タイプB)	743,008,540	弾ちゃんを避ける会	2-5 LASER強化
5	ギガウイング2 (ラルゴ)	4京8681兆6214億4098万2390	ASG-如月浪人-RIN	ALL ウィンダー2 RF

イミグランデ相模原店
神奈川県相模原市東淵野辺4-15-1　☎042-753-8881

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	頭文字D Ver 2 (妙義左回り)	2'50"748	RRL-渋谷英毅	ALL R32 MT
★	頭文字D Ver 2 (妙義右回り)	2'51"556	RRL 渋谷英毅	ALL R34 MT
3	バトルギア3 (超弩級順走)	2'32"751	ミケイ	
★	バトルギア3 (初級順走)	2'03"432	穴ウメクン1号	
★	バトルギア3 (中級順走)	2'14"890	穴ウメクン2号	

中野ロイヤル
東京都中野区中野5-52-15 ブロードウェイセンター329　☎03-3387-9599

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	式神の城Ⅱ (日向 玄乃丈)	3,178,958 720	八薙さつき (穴ウメ式)	5-2 壱式 まだまだこれから
2	式神の城Ⅱ (2P同時プレイ)	2,593,825.090	MOS&FJI	5-1 光太郎弐式 ふみこ壱式
3	怒首領蜂大往生 ブラックレーベル(タイプA)	275.977.820	八薙さつき (穴埋め強化)	5-2 LEASER強化 ボカミス多すぎ
4	パカパカパッション2	3.289.815	味覇波留	シルバー 93 96-91
5	アタックス	5.990	RAK	コロニースタート セファロで負け

GAME-COLLEGE
愛知県愛知郡長久手町山野田628　☎0561-61 1439

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	式神の城Ⅱ (玖珂 光太郎)	4,867,371,650	SHT	ALL ×8 32036
2	式神の城Ⅱ (金 大正)	3,730,543,310	SHT	ALL ×8 14774
3	式神の城Ⅱ (日向 玄乃丈)	3,159,115,970	SHT	ALL ×8 14411
4	式神の城Ⅱ (結城 小夜)	3,235,800,240	ROM	ALL ×8 10151
5	式神の城Ⅱ (ふみこ・O・V)	2,090,418,250	ROM	5-2 ×8 5210

ゲームコンドル 駒形本店
静岡県静岡市駒形通1-1-33　☎054-253-0161

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ (ボーンナム)	16,797,340	卒業ツアーその2… 68 (ボーンナム卒)	ALL 予選1170万 4ボス6ボス共にミス!
2	バトルガレッガ (チッタ)	15,031,920	卒業ツアーその1… 68 (タッチ卒)	ALL C押し 予選1017万 マ1外79、マ2外82万。
3	首領蜂 (Cタイプ)	21,292,320	ザバさんいづこへ… 68	全2周ALL 残×0 ボム×0
4	スーパー上海 (上海クエストゼウス戦記)	72,200	西やん	ALL
5	怒首領蜂 (Aタイプ)	91,569.290	怒首領蜂入学!!!	2-2 515Hit

ゲームスタジオ キューブ
東京都板橋区赤塚2-2-18　☎03-3554-2261

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	式神の城Ⅱ (玖珂 光太郎)	4,362.023.690	B&J	ALL 弐式
2	式神の城Ⅱ (日向 玄乃丈)	3.891.665.780	P.B	ALL 壱式 5ミス
3	式神の城Ⅱ (ニーギ・GB)	2,138.337,670	HETA	ALL 壱式
4	式神の城Ⅱ (2P同時プレイ)	3,724.060,740	B&J&A-J	ALL 光太郎弐式 玄乃丈壱式
5	式神の城Ⅱ (2P同時プレイ)	2,482.123,700	A M&N.Y	5-1 光太郎壱式 玄乃丈弐式

ゲームハウスピットイン
愛知県名古屋市北区金城3-5-6　☎052-916-1722

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	式神の城Ⅱ (玖珂 光太郎)	4,736,337,020	TF	ALL 壱式 ノーマル 式神超人
2	式神の城Ⅱ (ニーギ・GB)	2,676,853,330	ルビー	ALL 壱式 ノーマル 式神超人
3	式神の城Ⅱ (金 大正)	2,861,461,360	YUKI	ALL 壱式 ノーマル 式神超人
4	ボーダーダウン	18,195,210	A	ステージ5
5	ギルティギア イグゼクス #RELOAD	6,447,700	ABC	M.O.Mモードカイ

ゲームサファリ穂積店
岐阜県瑞穂市穂積町馬場小城1-93-1　☎058-326-6537

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	式神の城Ⅱ (玖珂 光太郎)	4,228,226.760	醜!!男塾 見習いDIO	ALL
2	ブロギアの嵐 (ミリタント)	71,588,300	醜!!男塾 FRK	ALL 残×1 B
3	グラディウスⅡ	5,933,100	醜!!男塾 RCM	6-9開幕 旧Ver 連付 4番装備
★	スペースボンバー	10,019.300	醜!!男塾 山本 Ver.A	ALL 連付 残×1 小池基板使用
★	スペースボンバー Ver B	11,584,800	醜!!男塾 山本 Ver.B	ALL 連付 残×3 称号 大魔王

ゲームプラザ ホームラン
東京都八王子千人町2-19-5　☎042-667-0322

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅢ 3rdストライク(ユン)	9,636.800	TUK	幻影陣 トータルジャッジ MSF
2	あずまんが大王 パズルボブル(1人でパズル)	169.998.440	FTG	ALL 大阪
3	DDR EXTREME (オニ)	90.000.000	K.K	ALL パーフェクト V
4	カラフルハイスクール	7,489	たかし-TAK+PLEコンビ	あやか狙い
5	DDR EXTREME (スタンダート)	211.204.820	takara	実は山梨県民 ……

ゲームランド おにごっこ
三重県松阪市日野町1-1 ベルタウン2F　☎0598-21-1211

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ドラムマニア8thMIX	525,394,600	UG3	ノンストップオーダー
2	ギターフリークス 9thMIX	383,596,500	キタジョウ	ノンストップオーダー +DARK +HIDDEN
3	ポップンミュージック9 (アッパー)	383,533	RO!!	HS4
★	頭文字D Ver 2 (赤城下り)	2'13"591	たくら	DRY FD3S I型
5	頭文字D Ver 2 (赤城上り)	2'19"282	たくら	DRY FD3S

扇ケ丘レジャーセンター
石川県石川郡野々市町高橋町15-12　☎076-246-6406

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ケツイ 絆地獄たち (通常モード タイプB)	251,477,481	T I	ALL 二周 残×1
2	式神の城Ⅱ (結城 小夜)	4,293,845,470	魔人 牙上着司 地元青巫女最高使役者	ALL 壱式 6ミス
3	式神の城Ⅱ (日向 玄乃丈)	3,367,824,540	SSR平 YAM舟 壱にしよっかな~~	ALL 弐式
4	式神の城Ⅱ (ニーギ・GB)	3,193,665,010	K　キャラ未決定	ALL 壱式
5	ボーダーダウン	129,644,140	KTN Nちゃんに感謝	ALL 6A

ガリバー青葉台店
神奈川県横浜市青葉区青葉台2-9-16 フラワービル1F　☎048-521-7821

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	式神の城Ⅱ (ふみこ・O・V)	5.336.392.140	(=ﾟωﾟ) =3	ALL 6ミス むっはー
2	式神の城Ⅱ (玖珂 光太郎)	4,360.686.790	COPE-かえで	ALL 弐式 ×8:23693
3	式神の城Ⅱ (結城 小夜)	4,182.305.730	COPE-かえで	ALL 壱式 6ミス ×8 19202
4	式神の城Ⅱ (金 大正)	4.346.826.300	PNI-ITG-YOSH	ALL 壱式 4ミス テキトーテキトー
5	式神の城Ⅱ (ロジャー・サスケ)	3.863.962.280	KNE-ASM-KKS	ALL 壱式 3ミス せか~い忍者(号泣)

アミュージアム草津店
滋賀県栗東市小柿7-8-8 テイサンクスエア内　☎077-554 3457

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	バーチャコップ3	99,999,999	D・Y @やっちゃいました	HARD MISSION 序盤でカンスト 2P側
★	ポップンミュージック9 (アッパー)	396,503	AF-Row	ALL
★	ポップンミュージック9 (ギター)	395,990	AF-Row	ALL
4	ポップンミュージック9 (ファンシー)	395,101	AF-Row	ALL
5	ポップンミュージック9 (ミステリー)	394,888	AF-Row	ALL

アミューズメントパークNASA
長野県長野市高田五反田1720　☎026-228-7434

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	バーチャコップ3	99,999,999	DONちゃんに感謝! 末魔導ケンヂ、	真ALL カンスト
★	バーチャコップ3	99,999,999	NST-AMP !	真ALL カンスト
★	闘幻狂 (熊千千)	30,460,000	ROY	ALL 右ルート
4	頭文字D Ver.2 (赤城下り)	2'14"052	トクタケ	ALL FD3S MT
5	頭文字D Ver.2 (いろは坂下り)	2'35"549	トクタケ	ALL インテグラR MT

GAME BOSS
神奈川県横浜市中区吉田町1-1　☎045-253-8009

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	頭文字D Ver.2 (赤城下り)	2'13"744	ビルチャン	TA チューンド 晴れ FD3S
★	頭文字D Ver.2 (秋名上り)	2'55"004	ちせ	TA チューンド 晴れ EA11R
★	頭文字D Ver.2 (八方ヶ原復路)	2'12"600	パピンコ	TA チューンド 晴れ DC2
4	頭文字D Ver.2 (妙義左回り)	2'51"896	ヨシ***	TA チューンド 晴れ BNR32
★	頭文字D Ver 2 (いろは坂下り)	2'34"100	パルプンテ	TA チューンド 晴れ DC2

ゲー事典
■GAME BOSS　http://www.gameboss.net/■イミグランデ相模原店　http://www.aa.alpha-net.ne.jp/imigra/　■ゲームコンドル駒形本店　http://www.geocities.co.jp/Playtown-Knight/8997/
■ボックスQ2　http://nmt.cside.com/q2/■アミューズメントパークNASA　http://www5d.biglobe.ne.jp/~apnasa/　■GAME-COLLEGE　http://www.college1.co.jp/main/

●**青葉台ガリバー(神奈川県)**
スコアラーを募集中です。

●**GAME BOSS(神奈川県)**
『頭文字D』の遠征プレイヤーの方、おつかれさまです。

●**イミグランデ相模原店(神奈川県)**
今回は、『バトルギア3』も参戦！ 『頭文字D』の伸びが少ないぞ！ また、当店では、スコアラーを募集中！ 『頭文字D』をさらに増台して、全12台！ 大イベントも企画してますので、ぜひ足を運んでみてください。 BY管理人A

●**ゲームコンドル駒形店(静岡県)**
GW中のゲーム大会『KOF2002』の参加者さま、ありがとうございました。次回大会のよろしくお願い致します。P.S サファリの皆さま、スコア掲載、おめでとうございます！

●**ゲームサファリ穂積店(岐阜県)**
BYスタッフ一同

当店では、ビデオゲームがALL50円です。『VF4 EVO』、『ストⅢ3rd』などの対戦ゲームが好評稼働中です。シューティングにも力を入れていますので、ぜひ一度ご来店ください。

●**アミューズメントパーク NASA(長野県)**
『バーチャコップ3』、『タイムクライシス3』を入荷して、『バーチャコップ3』が、カンスト！ 『タイムクライシス3』もALLが出ますかねぇ……。ムズイらしいですが。 BY担当

●**ゲームBOX Q2(愛知県)**
みんなが締切日ギリギリまでスコア申請をしてくれないので、担当者は不安です。予備の穴ウメスコアを出すのも大変です。

●**ゲームハウスピットイン(愛知県)**
『ボーダーダウン』を、入荷しました。もちろん、『式神の城Ⅱ』も好評稼働中です。また、新作のシューティングが充実してきましたので、ぜひスコアラーの皆さま、当店でハイスコアの更新を！ ……っていうかお願い(笑)。

●**ゲームランド おにごっこ(三重県)**
日差しが一日おきに強くなってますね。日射病には、注意してください。夏の日差しにも負けない、アツイ対戦がしたいなら、当店へ!!

●**アミュージアム草津店(滋賀県)**
基板リクエストも可能な限り受け付けていますので、ノートの方に書き込んでください！

●**ゲームプラザキューティ(大阪府)**
レトロゲームのリクエストBOXを、設置しています。どしどしリクエストしてください。

●**ミルカトル加納店(和歌山県)**
いよいよ夏本番！ 『ビーマニⅡDX』の最新作や、お待ちかねの対戦ゲームなど、いろいろ取りそろえ、皆さまのご来店を心よりお待ちします。

ビッグプレイランド
愛媛県松山市道後樋又11-23 ☎089-925-0566

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	レイディアントシルバーガン (ステージ4)	20,180,860	ひげの王者けいた	ALL
2	ぐっすんおよよ	3,604,650	大地無限	ALL 0～35面 2ミス
3	ファイナルファイト (コーディー連付)	2,922,980	大地無限MRD	難易度4-2 10万・20万エブリ ALL
4	ゾンビリベンジ	481,260	ゾンビリベンジ(仮)	LEVEL9 スティック使用 デジタルレバー
5	コラムス	44,198,737	AID	LV290

アミューズメントスタジアム豊中
大阪府豊中市玉井町1-1-1 205号 ☎06-6857-5700

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	新豪血寺一族 闘婚～マチュリメレー～	1,767,300	みらくるはりけ～ん	ALL 同付 クララ
2	メタルスラッグ3	8,900,600	ナディア使いTCR	ALL エリ→ターマ×1
3	スラップファイト	9,999,990+α	HRC	13周目達成
4	新豪血寺一族 闘婚	1,321,900	ババアフェチ	ALL 同付 お梅
5	レイジ・オブ・ザ・ドラゴンズ	783,800	ビリーフェチ	ALL ビリー、ジミー

GAME's MILK
京都府宇治市大久保町北ノ山101-5 ☎0774-44-5770

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	式神の城Ⅱ (玖珂 光太郎)	5,186,659,140	QUO	ALL 弐式
2	式神の城Ⅱ (金 大正)	4,398,682,660	罰ゲーム君	ALL 弐式
★	闘幻狂 (黄荷)	43,135,800	ムカリ	ALL ストーリーモード
★	闘幻狂 (葛天雷)	40,160,300	撃郎	ALL ストーリーモード
5	新豪血寺一族 闘婚～マチュリメレー～	1,363,800	ヘタレ103式 (笑)	ALL お梅

えの木
高知県高知市旭町3-104 ☎088-825-3293

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ギルティギア イグゼクス #RELOAD	18,838,400	ケツイの息抜き HAM	ALL 連同付 チップ 10人終了 1000万
2	ケツイ 絆地獄たち (通常モード タイプB)	256,466,238	ギルティの息抜き HAM	ALL 1周1.56億 1周残5 2周残1
3	ケツイ 絆地獄たち (裏2周目 タイプB)	238,841,459	抱きキャバで一抜き HAM	2-4 1周 1.62億
4	怒首領蜂大往生 (タイプB)	1,178,309,550	あと3ドット=0点 マッキ上等兵	2-5 EX強化 1周7.2億
★	ストライダー飛竜2	28,773,000	県議会議員選挙でユリアン氏に一票!!AAZ	ALL 連付

ゲームストリート ミルカトル加納店
和歌山県和歌山市加納319-1 ☎073-476-3033

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	式神の城Ⅱ (結城 小夜)	4,001,228,360	ポニテMIE	ALL 壱式 ×8:26617
2	式神の城Ⅱ (日向 玄乃丈)	4,061,230,680	猫リュック@ 9ミスはありえない	5-2 壱式 ×8:25012
3	式神の城Ⅱ (ロジャー)	4,230,998,600	幽霊文芸委員2号@だまれラフレシア	壱式 ALL ×8:20611
4	式神の城Ⅱ (2P同時プレイ)	3,043,989,120	SYU&TAKA@ STRナイト始めますた	5-1 ×8 15952 玄乃丈(壱)&光太郎(壱)
5	スーパーマッスルボマー	2,894,600	HMA@ プロレスゲー復活求む!	ALL スティンガー

GAME's WiLL
京都府京都市左京区一乗寺高槻町20-1 ☎075-711-1435

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	餓狼伝説2 (キム・カッファン)	41,713,400	WZH	ALL 連必付 R48 P24 D22
★	餓狼伝説2 (不知火 舞)	1,727,800	WZH	ALL 連必付 R48 P24 D23
★	餓狼伝説2 (チン・シンザン)	1,715,700	WZH	ALL 連必付 R48 P24 D21
★	ハイパーデュエル	2,658,107	ぼちぼちやりますわⓐ	ハイムスタング
5	R-TYPE	2,450,200	THC-坂口	ALL 連付

モンキーハウス本館
福岡県福岡市中央区六本松2-6-7 ☎092-731-0052

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ゲイングランド	31,845,415	ゼルナム族2号	ALL 連同付 次はベガ？
2	ストリートファイターZERO3 (アドン)	6,012,300	誤植全一許しません。G.M.C.DUO㊞	ALL 連同付 僕怒ってます！
3	ストリートファイターZERO3 (ダン)	5,805,100	えど嶋氏来店希望！	ALL 連同付 5面終了220万
4	ギルティギア イグゼクス #RELOAD	2,321,500	duo♡	ALL ポチョムキン デストロイ×1
5	式神の城Ⅱ (金 大正)	3,587,003,600	ORE!!	弐式 ALL

ジャスコ川西店三栄プレイランド
兵庫県川西市小花1-6-16 ☎0727-59-7464

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ティンクルスタースプライツ	3,223,724	Ⓜうさぎねこ	ALL ダークラン MAX 47Hits
2	機動戦士ガンダム 連邦VSジオン (シングル・ジオン)	7,143	???	ALL ゾック・ジオング
3	ストリートファイターⅢ 3rdストライク(ユリアン)	3,822,300	???	???
4	ストリートファイターⅢ 3rdストライク(ショーン)	2,924,400	???	ALL S++
5	ギルティギア イグゼクス #RELOAD	2,433,800	クリアのみ	ALL ソル

アババ天神橋店
大阪府大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル1F ☎06-6357-6677

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	式神の城Ⅱ (玖珂 光太郎)	5,577,577,550	AXIOM-H.Y㊥	ALL
2	闘幻狂 (葛天雷)	19,189,600	Kリーガーゾノ	ALL
3	ケツイ 絆地獄たち (裏2周目 タイプA)	337,886,026	こっちメイン	2-5
★	ゲーム天国 (タイムアタック・ブーベラ)	14,108,760	PPR-KTL-IZK	クリア
★	ファイターズヒストリー (ミゾグチ)	1,345,100	GYO	ALL 連必付

遊道楽箱崎店
福岡県福岡市東区箱崎6-1-2 松本ビル1F ☎092-641-9415

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	斑鳩 (ノーマル)	29,994,940	ASH☆寸止め	3ミス 理論値3300万
2	ケツイ 絆地獄たち (通常モード タイプA)	308,116,124	お茶まにあKMT	通常2周ALL 残×1 1周1.7億
3	ケツイ 絆地獄たち (通常モード タイプB)	300,497,726	店員さん	通常2周 ALL 残×3
4	ケツイ 絆地獄たち (裏2周目 タイプA)	237,975,658	INDICK-APL	裏2-4 1周1.5億
5	Gダライアス (オミクロン)	54,886,250	捕鯨隊3号	ALL 連付

ゲームスポット ハロウイン
島根県出雲市渡橋町1211 ☎0853-23-0731

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニアⅡDX 8thstyle(トランス)	6,331	FUTI	HS3
2	ビートマニアⅡDX 8thstyle (UG2)	7,254	NHK	HS3
3	ビートマニアⅡDX 8thstyle(パーティー)	6,800	NHK	HS3
4	ビートマニアⅡDX 8thstyle (V.A.)	6,817	FUTI	HS3
5	頭文字D Ver.2 (碓氷右回り)	2'43"754	ドニー	MT RPS13

ゲームプラザキューティ
大阪府大阪市浪速区恵美須東2-3-17 ☎06-6632-0170

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ケツイ 絆地獄たち (裏2周目 タイプA)	356,462,653	マービン貴之	裏の2-5
2	式神の城Ⅱ (ふみこ・O・V)	4,000,124,580	天満橋民	ALL 壱式
3	魔法大作戦 (ボーンナム)	3,137,020	あさば－VSあさび－	2-6
4	DDR EXTREME (スタンダード)	268,392,000	店員MQTへ来たよん	伝説3曲 グレート11
5	式神の城Ⅱ (ニーギ・GB)	4,155,942,540	トリプルA	ALL 弐式

PLAY-HOUSE VIDEO-GAME アスカ
佐賀県伊万里市浜町5番街 エル・アスカビル2F ☎0955-23-2895

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳4 (スティーブ)	3'04"45	Mr-ALX	ALL
2	鉄拳4 (ロウ)	3'54"26	Mr-END	ALL
3	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2001	646,600	Mr-A3	ALL
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2000	439	Mr-SEL	ALL
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ'99	539	Mr-A3	ALL

アミパラ2000
広島県広島市西区西観音町3-3 ☎082-297-7135

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	式神の城Ⅱ (玖珂 光太郎)	5,724,131,680	NMD-S2S-HIR	ALL 弐式 3ミス
2	式神の城Ⅱ (金 大正)	4,873,183,150	MOK4	ALL 弐式 とーちゃんかーちゃんゴメン
3	怒首領蜂大往生 (タイプA)	149,742,650	穴うめ担当代理 太魔王	LASER強化 へっぽこですた。
4	バトルギア3 (中級順走)	2'37"691	VOID	(NB8C)
5	バトルギア3 (上級順走)	4'02"494	VOID	NB8C

ゲーマーズハウスガンマ
大阪府池田市石橋1-8-10 ステーションプラザ3F ☎072-762-6780

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ケツイ 絆地獄たち (裏2周目 タイプB)	220,857,755	へたれAMO記念日	2-4
2	ケツイ 絆地獄たち (通常モード タイプA)	200,355,853	飯いこうぜ KNM	2-4
3	ケツイ 絆地獄たち (通常モード タイプA)	190,664,139	AMOん蜂大往生	2-4
4	ビートマニアⅡDX 5thスタイル(アウトフェイズ)	9,165	電脳雑技団 YMG-©	EX
★	ビートマニアⅡDX 5thスタイル(レギュラー)	6,503	電脳雑技団 YMG-©	EX Abyss 1620

ゲー事典
■GAME-COLLEGE http://www.college1.co.jp/ ■GAME'S MILK http://www.milk.uji.kyoto.jp/ ■GAME's WiLL http://www.gameswill.co.jp/
■アミパラ2000 http://www.amipara.co.jp/ ■ミルカトル加納店 http://www8.ocn.ne.jp/~millequa/top.htm ■モンキーハウス本館 http://fukuoka.cool.ne.jp/gmcth/index.shtml

●ジャスコ川西店(兵庫県)
スコアラーのさん募集中！ 腕に自信のある方、ぜひともハイスコアをお願いします！ また、ハイスコアに興味がある方は、お気軽にスタッフまでお尋ねくださいね。

●ゲームスポット ハロウィン(島根県)
オールドゲームのリクエスト受付中！ すでに続々入荷中です。

●アミパラ2000(広島県)
当店は、シューティングゲームにも力を入れています!! コンパネへの要望などありましたら、ハイスコア担当まで、どんどん言っちゃってください！ BY赤ぶち

●えの木(高知県)
(前回までのあらすじ)MFCは、スコアラーを駄目にする!! キャサ夫、養老、NALの各氏、ご来店ありがとうございます。しかし、「名古屋のついでに高知」は、頑張りすぎです。

●遊道楽箱崎店(福岡県)
格闘ゲームのハイスコアも募集中です。自信のある方は、どしどし申請してください。

●プレイシティ中央町店(鹿児島県)
6月号は、郵便事故のため、掲載されませんでした(涙)。この号が発売されるころには、ビートマニアⅡDX 9thスタイル」を入荷していると思います。大会も行ないますのでぜひ、遊びに来てください。 BY店長大迫

●電脳遊園地ハリケーン鹿屋店(鹿児島県)
新しく「デジタルダーツ」を3台、入荷しました。定期的に大会をやっているので、腕に覚えのある方はぜひ、大会に参加してください。

●ジョイBOX(沖縄県)
当店は、プライズ機をリニューアルしました。よろしくお願いします。また、景品はメダルと交換となっておりますので、ご注意を！

ゲームインナハⅡ
沖縄県那覇市松尾2-22-19 ☎098-861-8361

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ケツイ 絆地獄たち(通常モード タイプA)	132,845,500	TAO	2-2
2	式神の城Ⅱ(玖珂 光太郎)	3,886,639,040	TAO	ALL
3	式神の城Ⅱ(ニーギ・GB)	2,367,496,600	TAO	ALL
4	式神の城Ⅱ(ロジャー・サスケ)	2,354,503,070	TAO	ALL
5	式神の城Ⅱ(結城 小夜)	2,290,738,590	TAO	5-2

ジョイBOX
沖縄県那覇市首里儀保町3-16 ☎098-886-9429

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂大往生(タイプB)	570,338,600	doro	2-1 EX強化 MAX2260hit
2	ミスタードリラーグレート(タイムアタック)	1'29"28	ABD	ルート5 タイゾウ
3	ギルティギア イグゼクス #RELOAD	3,833,400	BOK	アンジ ノーマルモード
4	ギルティギア イグゼクス #RELOAD	3,011,300	KEM	ポチョムキン ノーマルモード
5	ギルティギア イグゼクス #RELOAD	2,874,000	PPR	ファウスト ノーマルモード

プレイシティ中央町店
鹿児島県鹿児島市中央町34-10 ☎099-252-8884

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	バトルギア3(超初級順走)	2'16"550	SKN9	RX-7 TWIN TURBO
★	バトルギア3(中級逆走)	2'16"497	ANDY店長	RX-7 TWIN TURBO
3	バトルギア3(超上級順走)	3'34"088	SKN9	RX-7 TWIN TURBO
★	バトルギア3(超上級逆走)	3'35"269	RIKE	RX-7 TWIN TURBO
★	バトルギア3(腎級逆走)	3'10"362	AKI	インプレッサ SZ02 STi version[GDB]

ゲームスポット大橋
長崎県長崎市大橋町7-17 森田ビル ☎095-845-9619

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ソウルキャリバーⅡ	4'44"00	8801	ALL アルターネイティブ タキ
2	ソウルキャリバーⅡ	4'22"01	8801	ALL アルターネイティブ 吉光
3	ソウルキャリバーⅡ(タイムアタック・ユンスン)	4'23"10	健太郎	ALL スタンダード
4	ソウルキャリバーⅡ(タイムアタック・マキシ)	3'34"05	健太郎	ALL スタンダード
5	マネーアイドルエクスチェンジャー	1,279,990	H.A	ALL

お詫びと訂正
アルカディア7月号ハイスコア店舗ページに掲載した情報に以下のような誤りがありました。
●アベニュー北口店におきまして4,816,847,020の「式神の城」(結城 小夜)が全一となっておりますが誤りで、正しくは262.55のアクララッシュ(初級)が全一になります。
●ゲームプラザキューティーの「魔法大作戦」のスコアが24,395,560とありますが誤りで、正しくは2,439,560となります。
関係者各位、並びに読者の皆さまにご迷惑をお掛けしましたことを深くお詫び申し上げます。

電脳遊園地 ハリケーン鹿屋店
鹿児島県鹿屋市本町9-16 ハリケーンビル1F ☎0994-41-4188

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	式神の城Ⅱ(玖珂 光太郎)	2,992,724,670	S.O	4-2 弐式
2	式神の城Ⅱ(玖珂 光太郎)	2,612,672,950	SHION-MAI	4-2 弐式
3	式神の城Ⅱ(玖珂 光太郎)	2,314,431,620	D.D.D.	4-1 壱式
4	式神の城Ⅱ(金 大正)	2,248,326,020	AKI	5-2 弐式
5	ドラムマニア8thMIX	315,358,000	ERC-MGD-T.T	

ゲームプラザ・ショールーム&SPOLA九品寺合同集計
熊本県熊本市黒髪5-4-62 (ゲームプラザショールーム) 熊本県九品寺5-10-15 (スポラ九品寺) ☎096-372-5700

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	式神の城Ⅱ(玖珂 光太郎)	5,654,218,030	WSM-お茶まにあ-KMT	×8 35296 ノーミス ALL 弐式
2	式神の城Ⅱ(ロジャー)	5,044,838,970	どんぐりす	×8 24312 3ミス ALL 壱式
3	ボーダーダウン	64,718,710	WSM-LCH335	ALL Gスタート 6A
4	バトルガレッガ(ボーンナム)	15,124,650	WSM-LCH335 初クリアー！	ALL 5面 1078万 鳥206万
5	怒首領蜂大往生(タイプB)	317,678,230	ひまつぶし	2-3 EX強化

当コーナーではハイスコア掲載店を募集しています。

掲載希望の店舗さまは……○店舗名○連絡先（住所・TEL・FAX・E-mailアドレス）○店長およびハイスコア担当者名○サンプルとして店舗のスコアを10項目○お店のPR文以上を官製はがきに明記して、下記のあて先までお送りください。

※掲載店舗の選定は、ハイスコアを継続して集計できる環境にあるか、プレイヤーが出したスコアを正しく確認・申告できる店舗であるかなどを確認させていただくために、上記項目を提出していただいております。その上で掲載店舗として採用させていただく場合は、編集部よりご連絡しております。ご了承ください。

〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部「ハイスコア掲載店希望」係

次回集計
【アルカディア9月号掲載】は
2003年
7月21日(月)
までに出されたスコアで、
7月23日(水)
当日消印まで有効です。

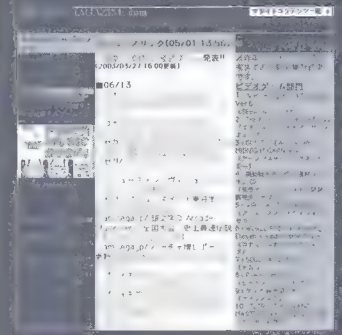
ハイスコアの問い合わせは E-Mail、FAXをご利用ください

現在集計中のスコア内容をはじめ、稼ぎのテクニックなど、ハイスコア申請で公平さを欠くような質問にはお答えできません。直接ルールとは関係のないご意見、ご感想に関しましてもすべてに返信できない場合があります。ご了承ください。
※お寄せいただいた質問はアルカディアHPに掲載させていただくことをご了承ください。

■E-Mailでのお問い合わせに関して
あて先
hi_score@arcadiamagazine.com
※メールタイトル(subject)には必ず「ハイスコアに関する質問」と明記してください。

■FAXでのお問い合わせに関して
問い合わせFAX番号
03-5433-7212

質問をお寄せいただく場合、氏名／住所／電話番号／返信用メールアドレスまたはFAX番号を必ず明記ください。また、電話でのお問い合わせに関しては一切お答えできません。ハイスコアに関するお問い合わせはE-MailまたはFAXにてお願い致します。

ARCADIAMAGAZINE.com
Coin Operated VideoGame Magazine "ARCADIA" Official HomePage
http://www.arcadiamagazine.com/

アルカディアHPでは「基本的な集計ルールと応募方法」「各ゲームの集計に関する注意」「よくある質問とその解答」などハイスコア集計に関する情報を随時更新しています。

ゲー事典
■電脳遊園地ハリケーン鹿屋店 http://www.synapse.ne.jp/~taku/hurricane.htm ■ゲームプラザキューティ http://www.rinku.zaq.ne.jp/bkawf208/
■遊道楽箱崎店 http://www02.so-net.ne.jp/~tobby/top.html ■ゲームプラザショールーム http://www.eurus.dti.ne.jp/~shimada/ ■プレイシティ中央町店 http://isweb38.infoseek.co.jp/play/playcity/

CLOSE UP! HI-SCORE SCENE

13th chapter 最終スコア一覧表その7

決して妥協せず、常に己の限界に挑戦し続けるハイスコアラーたち。そんな彼らが織りなす熱いハイスコア争い。常にトップをひた走る者。いつも僅差に泣く者。集計のたびにトップが入れ替わるタイトル。確かにそこにはさまざまなドラマがあるのだ。君にもそんなワンシーンを感じてほしい。

1992年に集計開始したタイトル（後編）

ゲームタイトル	部門	スコア	備考&ルール
ガンホーキ	連付き	2,145,700	連射別にスコアで集計
	連無し	2,140,100	
ニンジャコマンドー	リュウ 連付き	11,579,240	連射、キャラ別にスコアで集計
	リュウ 連無し	11,501,900	
	ジョー 連付き	12,653,620	
	ジョー 連無し	11,310,340	
	レイア 連付き	4,505,310	
	レイア 連無し	4,249,480	
G.I.ジョー	1周設定 連付き	連無しを上回る記録無し	1周設定の連付き、連無しで集計。ループ設定はカンストのため集計打ち切り
	1周設定 連無し	3,566	
	ループ設定	9,999	
ボンバーマンワールド	ノーマル	4,769,800	部門別で集計、バトルは難易度が上限に達したため集計打ち切り
	バトル	集計打ち切り	
キング・オブ・ザ・モンスターズ2		全部門集計打ち切り	全キャラ永久パターン発覚のため集計打ち切り
クイズDNAの反乱		16,178,700	スコアで集計
ウォリアーブレード	ラスタン	504,950	キャラ別にスコアで集計
	ソフィア	501,240	
	デューイ	457,530	
エアレスキュー		275,000	スコアで集計
アンダーカバーコップス	ザン	15,022,500	キャラ別にスコアで集計
	マット	15,647,100	
	ローザ	15,346,000	
バース	連付き	10,754,400	連射別にスコアで集計
	連無し	9,999,700	
達人王		10,000,000+α	1000万点+α達成のため集計打ち切り
X-MEN（コナミ）	6Pver.	747	バージョン別にスコアで集計
	4Pver.	2,002	
	2Pver.	2,010	
スーパー上海	プロフェッショナル	162,400	部門別にスコアで集計
	パラダイス	270,900	
	クエスト	88 300	
サンドスコーピオン	連付き	6,443,700	連射別にスコアで集計
	連無し	6,350,800	
ファンキージェット		1,931,600	スコアで集計

近年発売されたゲームの中には2P同時プレイができるものがあるが、それとは異なり、コインを入れて2P側のスタートボタンを押すと、2P側で一人プレイができるゲームがある。今回はそんなタイトルとハイスコアのつながりを紹介しよう。

1P側と2P側の差

2P側でプレイできることを知ってはいても、実際に2P側で一人用をプレイしている人を普通のゲームセンターでは、あまり見かけないと思う。

しかしハイスコアを狙う上では、1P側・2P側どちらでプレイするかによって、スコアに影響するゲームがあり、それが重要であることはご存じだろうか？

まず、左の表の中では『超時空要塞マクロス』がそれに当たり、2P側の方が移動速度が速いため、高得点を狙いやすいのだ。

このように1P側・2P側で一見同じに見える自機の性能が違うものには、『サンダークロス2』（2P側の方が同時発射できるショット数が多い）、『Gダライアス』（αビームの威力が高い）などがある。

ほかには、そもそもゲームランクが違っていて、2P側でプレイした方が簡単になるものとして、『雷電』『沙羅曼陀2』などがある。これらは普通にプレイする上でも簡単になるので、ハイスコアを狙わないプレイヤーでも知っている場合が多い。

2P側だけの大きな特典

前述のような効果だけではなく、中にはゲーム全体を通して得点に大きな差が出るタイトルも存在する。その筆頭ともいえるのが『ストリートファイターⅢ セカンドインパクト』だ。このタイトルでは2P側に限り、車のボーナスステージ終了時に、その時点のスコアが突然2倍になる現象があるからだ。集計上でもこの現象を認めており、ハイスコアを狙う際は2P側でプレイするのが必須になっている。

また、『エスプレイド』『怒首領蜂』というケイブの人気タイトルも、実は1P側・2P側で得点に差があったのだ。

まず『エスプレイド』。敵にパワーショットを当て、最高16倍のスコア倍率を掛けるのが稼ぎの基本だが、2P側の方がこの倍率の継続時間が長く、より高い点数が狙えるようになる。

一方『怒首領蜂』は、2P側だと面クリア時に加算される星アイテムの点数が、リセットされずに累積していく現象がある。ただし、あまり処理落ちもしなくなるため、敵弾が速く感じて難しくなってしまうのだ。

これらのように、1P側・2P側のどちらでプレイするかによって、プレイ内容に大きな差が付くタイトルがある。

今後発売される新作でも、両側でプレイしてみることをオススメしたい。

ゲームタイトル	部門	スコア	備考&ルール
F/A	6WAY　連付き	2,075,150	対空ショット、連射装置別で集計。フルオートは連射別では分けずに集計
	6WAY　連無し	2,066,500	
	5WAVE　連付き	2,068,750	
	5WAVE　連無し	2,002,650	
	ストレート　連付き	2,064,850	
	ストレート　連無し	2,063,100	
	セミオート　連付き	2,069,600	
	セミオート　連無し	2,060,500	
	オート　連付き	2,043,150	
	オート　連無し	2,035,750	
	フルオート	2,045,900	
ソルダム	ソルダムモード	216ライン	部門別で集計。ソルダムモードは1000万+α達成時の最低ライン数で集計。セキーロモードはスコアで集計
	セキーロモード	5,065,910	
ブランディア		14,220	1本先取、2人設定のスコアで集計
V.R.	DXタイプ ビギナー	3'06"28	筐体Ver.、部門別にタイムで集計
	DXタイプ ミディアム	3'05"78	
	DXタイプ エキスパート	4'01"46	
	ツインタイプ ビギナー	2'29"96	
	ツインタイプ ミディアム	2'29"71	
	ツインタイプ エキスパート	3'14"93	
デザートブレイカー	連付き	934,970	連射別にスコアで集計
	連無し	873,580	
アラビアンマジック		32,721	スコアで集計
ガンバスター		3,184,500	スコアで集計
ジンジンジップ		4,758,000 (4周目3面)	1000万点+α達成までは面数優先で集計。
ドギューン!	面数集計	4周目クリア	ゲームプレイ続行不可能なため打ち切り
戦斧 デス・アダーの復讐	スタンブレード	869	キャラ別にスコアで集計
	ドーラ	869	
	ゴアとギリアス	869	
	リトルトリックス	879	
ぷよぷよ		2,801,414	スコアで集計
天地を喰らうII	関羽	4,259,800	キャラ別にスコアで集計
	張飛	4,237,650	
	趙雲	4,456,200	
	魏延	4,368,800	
	黄忠	4,719,850	

ゲームタイトル	部門	スコア	備考&ルール
コカコーラスズカ8アワーズ	1P	3'15"18	タイムで集計
セイブカップサッカー		99	カンストのため集計打ち切り
Bラップボーイズ		8,367	スコアで集計
アンドロデュノス		10,000,000+α	1000万点+α達成のため集計打ち切り
ワールドヒーローズ	ハンゾウ	2,238,400	キャラ別にスコアで集計
	フウマ	2,236,900	
	ドラゴン	2,235,700	
	ジャンヌ	2,526,600	
	J. カーン	2,060,000	
	マッスルパワー	2,558,500	
	ブロッケン	2,318,500	
	ラスプーチン	2,637,800	
ファイナルラップ3	イングランド	2'14"75	コース別にタイムで集計
	フランス	2'16"41	
	サンマリノ	2'20"75	
	スペイン	2'24"46	
ウルトラマン倶楽部		2,054,600	スコアで集計
サイレントドラゴン		4,567,100 (最終面)	スコアで集計
爆裂クイズ魔Q大冒険		570,000	スコアで集計
くいず18禁		H度90	H度で集計
超時空要塞マクロス	連付き	9,423,100	連射別にスコアで集計
	連無し	9,300,100	
カプコンワールド2		6,137,700	スコアで集計
龍虎の拳	リョウ	1,185,420	キャラ別にスコアで集計
	ロバート	1,209,200	
富士山バスター	忍者	1,845,300	キャラ別にスコアで集計
	かっぱ	1,434,700	
	侍	1,989,600	
	将軍	1,701,600	
	芸者	1,345,500	
	さぶ	1,155,200	
	相撲	1,178,800	
	歌舞伎	1,270,500	
スタジアムクロス		2'41"34	タイムで集計
デッドコネクション		339,940	スコアで集計
バブルトラブル		515	スコアで集計

RULES

最新ゲームのルールと既存ゲームの追加・変更ルール

〈6月16日以降（7月21日締め切り分）から追加・変更されるゲーム別ルール〉

●**ボーダーダウン**……最終面別【6A、6B、6C、6D】の4部門で集計します。

●**式神の城II**……【玖珂光太郎、結城小夜、金大正、ふみこ・O・V、日向玄乃丈、ロジャー・サスケ、ニーギ・GB】と【2P同時プレイ】の計8部門で集計します。【2P同時プレイ】は二人が同時にゲームスタートしていること。また、二人ともALLクリアしているスコアを優先します。

●**タイムクライシス3**……【一人プレイ、2P同時プレイ】の2部門で集計します。一人プレイ時の1P側、2P側どちらでプレイするかは問いません。

●**クレイジータクシー ハイローラー**……【ウエストコースト、グリッターオアシス、スモールアップル】の三部門で集計。使用キャラ、モードなどは問いません。

●**ギターフリークス9thMIX**……【スタンダード】の1部門で集計します。※カードの使用は問いません。

●**ドラムマニア8thMIX**……【スタンダード】の1部門で集計します。※カードの使用は問いません。

●**青春クイズ カラフルハイスクール**……【運命のハート数】の1部門で集計します。

●**闘幻狂 ロード オブ ザ ソード**……キャラ別の【朱星寒、上官瑾、呉品、熊千千、黄荷、葛天雷】の6部門で集計します。

■**集計を打ち切るタイトル**

●**バーチャコップ3**……カンスト達成のため集計を打ち切ります。

●**ドラゴンブリード**……カンスト達成のため集計を打ち切ります。

投稿募集

各コーナーへのメールでの投稿あて先

連載コーナーへの投稿

■アフロ文字ネタ投稿
afro@arcadiamagazine.com
■アフロイラスト投稿
afro_cg@arcadiamagazine.com
■ハイスコア全国集計
h_score@arcadiamagazine.com
■ジャンク新聞
junk@arcadiamagazine.com
■まじかる猛者通信
mosa@arcadiamagazine.com
■ゲーパロ館
dohjin@arcadiamagazine.com
■ゲーマー用語の基礎知識
script@arcadiamagazine.com
■ニュースクリップ
news@arcadiamagazine.com
■アーケーダー・ネオ
arcader@arcadiamagazine.com
■ビート・レイジングⅡDX
raizing@arcadiamagazine.com
■どんたんどどたん
dontan@arcadiamagazine.com
■イベントリスト、ゲーセンMAP、オールドゲームのあるお店、アルカディアクーポン、その他店舗に関する募集宛先
location@arcadiamagazine.com

タイトル支援コーナーへの投稿

■ギルティギア イグゼクス「アソシエイション イグゼクス」
sp_ggx@arcadiamagazine.com
■KOF投稿「KOFッ子キングダム」
sp_kof@arcadiamagazine.com
■バーチャファイター4 エボリューション「バチャっ子インフィニティ エボリューション」
vf4@arcadiamagazine.com

特定のコーナー以外の投稿やアルカディアに関するお問い合せは……

■その他のコーナーあて投稿はこちら
post@arcadiamagazine.com
■アルカディアに関する問い合わせはこちら
info@arcadiamagazine.com
■WWW管理者あてはこちら
webmaster@arcadiamagazine.com

すべてのあて先は……

〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部（各コーナー）係

たくさんの投稿お待ちしています。
8月号（No.39　7月30日発売号）への投稿は締め切りました。9月号への投稿もよろしく!!

投稿規定

アーケードゲーム、ゲームセンターに関連のあるカラー＆モノクロ（4色／1色）イラストを募集しています。内容は、著しくモラルに反したものでない限り、何でもアリです。複数のコーナーにまとめて投稿する場合、コーナー名、住所、氏名、ペンネームを、各投稿作品の裏に書いてください。封筒にも各コーナー名を書いていただけると助かります。詳しくは、アルカディア フロンティアーズまたはARCADIAMAGAZINE.COMの投稿規定を参考にしてください。

各コーナーへの投稿締め切りは……

10月号（NO.41 9/30） 7月18日（金）必着
11月号（NO.42 10/30） 8月18日（月）必着

筐体百景

電影心象スケッチブック

1コインの前のタクティクス

三十八之回

TEXT／PHOTO 田渕健康

「勝負の前から結果は見えていた」
——某格闘ゲームの某キャラの有名な台詞だが、
我々の戦場であるゲーセンでの戦いは、
往々にして「やってみなくちゃわからねえ」
なる場合が多い。

純粋な操作テクニック、反応速度がモノをいう世界。

しかし、それだけで勝負は帰結しないところがミソ。

勝負の1コインを投入する前に、やるべきことは一杯ある。
ダチと徹底的なフレーム論争をブチかませ。
奴の小ざかしいテクニックをスパれ。
ネットのガセネタを片っ端から試せ。
そして、自分の頭で徹底的に考えろ。

99の戦略があれば、1のテクニックで渡り合える。
あとは、情熱勝負だ。
一日、どれだけゲームのことを考えていられるか。

勝負は、そこからだ。

■取材地／渋谷GIGO

告知 このコーナーでは、あなたの心に残る筐体逸話、街中の得難い筐体シチュエーションなどの情報もお待ちしております。編集部「筐体百景」係まで。

編集後記

テーマ：「アーケードゲームにまつわる●周年」

●やはり何周年というからには、記念作品を作ってほしいですね。そういう意味では、スペースインベーダー25周年記念作品こそ最新技術を駆使した業務用で出してほしかった。それが記念ってものでさ。(さわたり)

●今でも鮮明に覚えている。幼少のころ、近所のガキ大将に連れられて行った、ボロアパートの一階を改造したゲーセン。[illegible]かれこれ25年。あと50年は現役で頑張りたいなぁ。(■)

●何と「バーチャファイター」から10年ですか。当時は、某編集プロダクションで某デジキューブの○原氏と、「バーチャファイター」の付録とか作っていたっけ。歳も取るはずです。(杉田)

●『ストリートファイター』(1987年／カプコン)って、発売からもう16年経つんですねぇ。あのデカボタンをエルボーでたたいたのも懐かしい思い出です。先日の15周年イベントも楽しく拝見しました。(マッスル北瀬)

●何といってもバーチャ10周年。何かドカ〜ンとやってほしいし、自分的にもやりたいもんだ。後、実は去年が編集者10周年だったことが発覚。だれかなんかください!!(ZのUSトレイルがほしいイタギョ)

●バーチャファイター10周年かぁ。「VF1」はほとんどやってないけど、狂ったように対戦していた「VF2」から「EVO」まで一体いくら使ったんだろう？ んー、やっぱ考えるのはよそう。(きちん)

●今年は自分的ゲーム雑誌業界10周年(多分)。最初はしがない攻略データ出し要員で、レポート用紙に激汚い字と図でグリグリ書いてただけかも……。当時の編集さん、あれでよかったのでしょうか？(河野)

●ゲセデビュー10周年な私。デビュー年は「ストⅡターボ」「ガロスペ」「サムスピ」「VF1」などの格ゲーが[illegible](マウンテンの名古屋遠征 &■)

●VFやストリートファイターシリーズは10年以上たっても元気ですね。拙者がゲーセンに行きまくり始めたころの作品なのに。[illegible]ほしいものです。(■■道まっしぐら)

●昨年は世界でビデオゲームが登場して30周年でした。今年は国内産ビデオゲームが登場してからの30周年ですね。「アストロレース」「エレポン」などいずれもタイトー製ですね。これからも期待してますよ！(おじゃ)

●bm5■が6周年、7■、ポップン、GF&dm、キーマニ、ポアステ、マンボが4周年、DDRが5周年、PPPが3周年、マーシャルビートに至っては1周年――音ゲーって[illegible]最近なんだね。(あっくぬの■■■)

●中学生のころ、50円玉を握りしめゲーセンへ通ってました。対戦に負けると大損害なのでとても真剣でした。ゲーセンデビューから10周年。その■■だけが忘れられず今でも通ってます。(ブルタル)

●そういえば、今年でUPLがなくなってから約10周年。UPLイベントを開催希望！　歴代UPLのゲームがすべて展示されて、原画展やサイン会も開催したら、会社休んでも行くんだけどなぁ…　無理？(田口店長)

●ストリートファイターがついに15周年ですか。これを記念して、あのジ○イボールみたいなコンパネを忠実に再現したブツを作るってのはどうでしょうか……いや、どうでしょうかといわれても。(勝田)

STAFF

■発行人　浜村弘一
■編集人　松本秀■
■編集長　[illegible]
■アートディレクター　大里浩二(THINKS NEO)
■デスク　[illegible]／杉田哲朗
■編集スタッフ　北■裕章／伊丹恭／鈴木宏昌／河野淳一／安藤慶祐／高橋諒／小沢正／飯塚晃司／砂田秀幸／五藤俊次／勝田周
■編集協力(五十音順)　赤男／アストロ／ありさかしんや／[illegible]／伊勢猫／H.L／MVP／OYZ／[illegible]／GrayZone／京城／ケンちゃん／COSPA／[illegible]／LAN／Joe／[illegible]／ちゃっきー／T2ya／Dragon■■／[illegible]
ももやん
■デザイン　久保田シンヤ／野中郁子／大竹伸子／山田由紀子(THINKS NEO)　吉原三和(THINKS NEO)／斉藤若子／安井明美
■タイトルロゴ＆表紙デザイン　Smile Studio（福島トオル）
■制作協力　藤原城嗣／株式会社ヘッドルーム
■フォトグラフ　Studio Atom
■イラスト（五十音順）　天野シロ／今井神／風間雷太／閃屋／G＝ヒコロウ／ポポしじみ／まるかた／ムトウ／龍輝雅龍
■業務部　青木孝道
■広告営業　阿部寿一／幸宏樹／田山麻子
■雑誌営業　堂前秀隆／酒井朋喜／中村宣忠

【お詫びと訂正】

アルカディア5月号におきまして、以下の誤りがありました。

●111ページのWCCF Ver2.0 追加カードグラフィック一覧で、シヤボンガ・ノンヴェテ選手の裏面がホセ・フランコ選手になっておりました。

関係者各位、並びに読者の皆さまにご迷惑をおかけしましたことを深くお詫び申し上げます。

月刊アルカディア 8月号 [No.039]
COIN OPERATED VIDEOGAME MAGAZINE ARCADIA No.039

第5巻 第8号 通巻第39号　平成15年8月1日発行(毎月1回1日発行)
雑誌11547-08

■発行所　株式会社エンターブレイン
〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10
営業局　03-5433-7850(ダイヤルイン)
広告部　03-5433-7214(ダイヤルイン)

WebSite　http://www.arcadiamagazine.com/
e-mail　post@arcadiamagazine.com

■印刷所：凸版印刷株式会社

【アンケートはがきの書き方】

左のアンケートはがきの必須事項にお答えください。プレゼントの賞品と番号は50ページに掲載されています。
回答欄は記述式になっています。鉛筆ではなくてかまいませんが、できるだけ見やすい濃さで、はっきりとお書きください。
はがきの裏面A1とA2の欄は下記の質問事項への回答になっています。自由欄・空きスペースは感想やイラストなど、ご自由にお使いください。なお、切手は不要です。

【アルカディア 8月号【No.39】　アンケートの質問事項】

Q1.面白かった記事を教えてください(複数回答可)。※以下の1～68の番号の中から選んでください。
Q2.つまらなかった記事を教えてください(複数回答可)。※以下の1～68の番号の中から選んでください。

1 表紙：F-ZERO AX
2 目次
3 エス・エヌ・ケイ VS. カプコン エスブイシー カオス
4 MVS大明神
5 デモリッシュフィスト
6 ドルフィンブルー
7 サイヴァリア2(仮)
8 ポップンミュージック10
9 アヴァロンの鍵
10 メタルスラッグ5
11 アーケードニュースアナライズ
12 アルカディアデータベース
13 日本縦断 ゲームセンターマップ
14 魂を籠める者
15 読者プレゼント
16 F-ZERO AX
17 ギルティギア イグゼクス #RELOAD ザ ミッドナイトカーニバル
18 GGXXアソシエイションイグゼクス
19 式神の城Ⅱ
20 ポップンミュージック9
21 ワールドクラブ チャンピオンフットボール セリエA 2002-2003
22 兎 -野性の闘牌- 山城麻雀編
23 ボーダーダウン
24 バーチャコップ3
25 タイムクライシス3
26 新豪血寺一族 闘婚～マチュリメレー～
27 バトルギア3
28 バーチャファイター4 エボリューション Ver.B
29 パチャっ子 インフィニティ エボリューション
30 闘幻狂 ロード オブ ザ ソード
31 闘劇爆心地
32 ロングランゲームズブースター：ヴァンパイアセイヴァー
33 ジャンク新聞
34 VGM作曲者スペシャル対談 渡部"Yack."恭久×並木"さんたるる"学 ～抗う者の邂逅～
35 アーケードゲーム ライブラリー
36 懐古芸夢成り上がり物語 レゲー鉄砲玉
37 オールドゲーム談話室ぐろけんに聞け！
38 アーケーダー・ネオ
39 ハードウェアミュージアム
40 全国ゲーセンイベント準備会
41 ジョイスティックトゥルーバーズ
42 ギターフリークス9thMIX
43 ドラムマニア8thMIX
44 ビートマニアⅡDX 9thstyle
45 ビート・レイジングⅡDXスペシャル
46 ドラゴントレジャー
47 立体貴族 俺たちゃムッシュ3D
48 ポップンな関係
49 メダル「始めてみよう」物語
50 プライズワンダーランド
51 コスプレ・プレイスタイル
52 アルカディア フロンティアーズ
53 愛のゲーパロ館へいらっしゃいませ!!
54 設定資料集：ドラゴントレジャー
55 新・STEP UP☆列伝 健太's バーチャフルライフ
56 ゲームメーカー・ナウ!!
57 ニューディスクレビュー
58 どんたんどどたん
59 街頭電脳遊戯語録 ゲーマー用語の基礎知識
60 まじかる猛者通信
61 バンドラキャラット改
62 アルカディア超推薦 ゲーマー「お気に入り」サイト
63 アルカディアクーポン
64 ハイスコア全国集計
65 次号予告・募集記事
66 筐体百景
67 編集後記
68 ポスター：ドラゴントレジャー

Q7.学校・職業・その他

1 小学生
2 中学1年生
3 中学2年生
4 中学3年生
5 高校1年生
6 高校2年生
7 高校3年生
8 短大生
9 専門学校生
10 予備校生
11 大学生
12 大学院生
13 会社員
14 自営業
15 主婦
16 フリーター
17 無職

アルカディア・ムック通信販売のご案内

近所の本屋さんに欲しい本が無いときってあるよね？　そんなときは定期購読が一番だ！何より、買いに行かなくても確実に入手できるのがうれしいよね。
ARCADIAの1年間の定期購読料金は8,760円。
(1冊650円×年間12冊＝7,800円)＋(80円【送料】×年間12冊＝960円)＝8,760円
お問合せは下記までどうぞ。

●バックナンバー
アルカディアのバックナンバー、およびアルカディアムック(THE KING OF FIGHTERS2001／THE KING OF FIGHTERS2002／ギルティギア ゼクス／バーチャファイター4／バーチャファイター4エボリューション／鉄拳4／ポップンミュージック)も通信販売で扱っています。残り部数が少ないので、在庫を下記までお問い合わせいただくか、アルカディアオフィシャルホームページにてお調べください。

■通信販売のお問い合わせはこちらまで
アスキーストア
電話：03-3499-9300(土日祝祭日を除く10:00～17:00)
お申し込みの詳細はWEBページにも掲載していますので、そちらもご覧下さい。
定期購読ページ　http://www.ascii-store.com/
バックナンバー　http://www.arcadiamagazine.com/

ARCADIA No.39 アンケートはがき

P.200にある、アンケートの質問を元に記入してください。

A1. おもしろかった記事のタイトルとその理由を教えてください(一つ～最大六つまでOK)。

番号		番号		理由
番号		番号		
番号		番号		

A2. つまらなかった記事のタイトルとその理由を教えてください(一つ～最大六つまでOK)。

番号		番号		理由
番号		番号		
番号		番号		

Q3.表紙の感想をお願いします。
A3.

Q4.付録ポスターの感想を教えてください。
A4.

Q5.ポスター以外で付録にしてほしいアイテムを教えてください。
例:攻略DVD、卓上カレンダー、ポストカード、下敷き、フィギュア、携帯電話ストラップ、トレーディングカードなど
A5.

Q6.今回のA-Froの中で、文章イラスト問わずあなたが一番気に入った投稿作品を教えてください。
A6.〔　　　〕ページ〔　　　〕さんの投稿

自由欄　〔　　　〕都道府県　P.N〔　　　〕

ご協力ありがとうございました！

ゲーム名　集計部門（キャラ・コースなど）

スコア（タイム）

面数　難易度

備考

達成日　年　月　日

得点効率・稼ぎのポイントなど（できるだけ詳しく）

ゲームセンター　名前　電話

住所

スコアネーム（最大20文字）

以上のスコアを記録したことを証明します。

店長　印

郵 便 は が き

50円切手を
貼ってください

154-8528

(受取人)
(株)エンターブレイン
東京都世田谷区若林1-18-10

編集部

ARCADIA No.039
全国集計ハイスコア係
個人申請用はがき

フリガナ		年 齢	性 別	血液型
氏 名		歳	男・女	型
生年月日	19 年 月 日	電話 ( )		
住 所	□□□-□□□□ 都道府県 市郡区			
E-メールアドレス		職業		
電子メールによる情報などの送付を希望しますか?	□はい □いいえ			

ハイスコアページへの、ご意見ご要望などありましたらお願いします。

ありがとうございました!

郵 便 は が き

料金受取人払

世田谷局承認

149

差出有効期間
平成16年3月
27日まで
(郵便切手不用)

154-8736

149

(受取人)
(株)エンターブレイン
東京都世田谷区若林1-18-10

編集部

ARCADIA No.039 アンケート係

フリガナ		年 齢	性 別	A7.職業
氏 名		歳	男・女	
生年月日	19 年 月 日	電話 ( )		
住 所	□□□-□□□□ 都道府県 市郡区			
E-mailアドレス		プレゼント番号		
電子メールによる情報などの送付を希望しますか?	□はい □いいえ			

Q8.今、一番熱中しているアーケードゲームタイトルを教えてください。
A8.[ ]
Q9.今後発売される予定の、一番期待しているアーケードゲームタイトルを教えてください。
A9.[ ]
Q10.この本「ARCADIA」をどこでお知りになりましたか? 一つだけお答えください。
A10.[□書店 □ファミ通の広告 □知人からの紹介 □Webサイト □その他( )]
Q11.いつも読んでいる雑誌を教えてください(複数回答可)。
A11.[ ]

PlayStation 2
君は拓海に勝てるか――
藤原とうふ店
イニシャル
頭文字D
Special Stage
ファン待望のストーリーモード!
アニメと同じ声優を起用!
白熱する名シーンを再現!
好評発売中!!
[イニシャル]
頭文字D Special Stage
プレイステーション 2 専用ソフト　レース/プレイ人数1人
6,800円(税別)
http://www.segarosso.com/INITIALD/
好評発売中!!
ロジクール GT FORCE 頭文字Dバージョン
(数量限定)
SUPER EUROBEAT presents
頭文字D Special Stage
ORIGINAL SOUND TRACKS
好評発売中!!
発売:avex
株式会社セガ
〒144-8531 東京都大田区羽田1-2-12
セガ カスタマーサポート　ナビダイヤル 0570-000-353
※0570より省略せずにおかけください。※通話料がかかります。
受付時間:月～金 10:00～17:00(祝日及び弊社指定休日を除く)
セガ公式サイト http://sega.jp/
SEGA
©しげの秀一/講談社　©SEGA ROSSO/SEGA, 2003
All manufacturers, cars, names,
brands and associated imagery featured in this game are trademarks
and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved.
Logitech, logicool, All rights reserved. 株式会社ロジクールは、logitech Groupの日本地域担当の日本法人です。
"SEGA"は株式会社セガの商標です。
"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
※表示価格は消費税抜きのメーカー希望小売価格です。
sega rosso
予選参加者募集中
アーケード版頭文字D
全国大会
史上最速伝説 2
予選大会:6/8㊐～7/21㊗、決勝大会:7/27㊐セガ本社
詳しくは　http://www.segarosso.com/INITIALD/　http://am.sega.jp/

ARCADIA 月刊アルカディア COIN OPED VIDEOGAME MAGAZINE No.039
平成15年8月1日発行（毎月1回1日発行） 第4巻 第8号 通巻第39号
発行人／浜村弘一 編集人／松本秀孝 発行所／株式会社エンターブレイン
enterbrain
●定価650円 本体619円
雑誌11547-08 Printed in Japan 凸版印刷
T1111547080659